RO 2

9217F

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

# FORGOTTEN REALMS®

Accessoire de Jeu Officiel

# Sélénae

par Douglas Niles

Un Accessoire pour Personnages de Tous Niveaux pour le Monde de Jeu des FORGOTTEN REALMS®

©TIM HILDEBRANDT

TSR







# Sélénae

par Douglas Niles

**Crédits :**

Correction : Mike Breault
Illustration de Couverture : Tim Hildebrandt
Illustrations Intérieures : George Barr
Cartographie : Dave S. LaForce

**Version française :**
Traduction : Jérôme Dumec
Correction/Révision : Luc Masset
Maquette: Hexagonal

**Remerciements :**

Je voudrais remercier Graeme Morris, Jim Bambra et Phil Gallagher pour leurs idées et leur contribution alors que les îles commençaient à prendre forme.

L'Archipel de Korinn a été créé par Aaron Allston et il est décrit en détail dans le module N4, *Treasure Hunt*.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147
U.S.A.




TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom



Distribué sur le marché du livre aux Etats-Unis par Random House Inc. et au Canada par Random House of Canada, Ltd. Distribué sur le marché du jeu et du jouet par des distributeurs régionaux. Distribué en Europe par TSR Ltd.



ISBN 1 873799 11 X


©TIM HILDEBRANDT

## Table des Matières

# INTRODUCTION

*La Déesse se trouvait dans les Sélénae depuis de nombreux siècles — bien avant l'arrivée des humains, ou même celle des Llewyrr. Seule, elle avait nourri les îles et pris soin d'elles, les voyant vertes et vivaces au cours de l'été, blanches et sommeillantes au long de l'hiver.*

*Elle surveillait le changement de son corps, la contrée, au fur et à mesure du passage des ans, mais celui-ci était si lent qu'elle semblait toujours rester la même d'une année sur l'autre. Elle donna naissance à des lacs et les marécages peu profonds devinrent des champs couverts d'herbe. Les montagnes glissaient lentement, s'érodant dans les vallées en contrebas, alors que les rivières s'élargissaient, devenant plus placides avec les années. Occasionnellement, une rivière changeait de lit, courant avec impatience sur une nouvelle voie jusqu'à ce que l'écoulement des siècles ait apaisé son comportement turbulent.*

*La Déesse pouvait voir les îles au travers des Sourcelunes, des fenêtres qu'elle avait créées dans la terre. Chaque Sourcelune était un bassin clair et calme d'eau froide qui se trouvait dans un bosquet isolé ou dans un vallon montagnard reculé. Grâce aux Sourcelunes, la Déesse regardait son monde prendre forme, et surveillait sa croissance et son évolution.*

*Enfin, elle assista à l'arrivée de la vie dans son monde.*

*Elle se souvient du temps, dans un passé lointain, où les seules créatures sur les îles étaient ses enfants. Le grand Léviathan fut le premier membre de sa progéniture à accoster les rives des Sélénae. Son grand dos gris brisait la surface de la Mer des Sélénae comme une île fraîchement émergée, aussi large et solide qu'une petite masse de terre. Pendant de nombreuses années le nuage d'écume de son souffle fut le seul signe de vie animale le long des rivages graveleux et des golfes profonds des côtes déchiquetées de l'archipel.*

*Ensuite vint la licorne, Kamerynn, dont la crinière neigeuse brillait à travers les champs et les vallons des îles. Cette puissante créature vécut d'abord sur Gwynneth, puis ensuite sur Alaron, Moray et d'autres îles jusqu'à ce qu'elle ait finalement demeuré sur toutes les îles. Des légendes rapportent que la progéniture de la licorne, les chevaux, couvre toutes les Sélénae en raison des vagabondages de son ancêtre.*

*Mais la Déesse recherchait l'Equilibre avant tout, et ses deux premiers enfants étaient des créatures paisibles et pacifiques. Elle donna naissance à son troisième enfant pour les contre-balancer — le représentant le plus jeune et le plus mortel de sa progéniture. La Déesse introduisit la Meute sur les Sélénae, le rassemblement de loups dont le chant de chasse frapperait de terreur à l'avenir le cœur des créatures inférieures, et dont les mâchoires cruelles mettraient un terme à la vie de plus d'un lièvre imprudent et de plus d'une lapine sans défense.*

*L'Equilibre demandait en effet que la vie soit contre-balancée par la mort. Et c'est pour cela que la Meute errait sur les Sélénae, sauvage, hurlante et libre, en tant qu'agent de mort de la Déesse.*

*Au fur et à mesure que le temps passait, de plus en plus d'animaux arrivaient pour peupler ces îles déchiquetées mais paisibles. Les plus sérieuses menaces qui pesaient sur le pays étaient les tempêtes hivernales qui surgissaient avec violence de la Mer Inviolée, débarrassant les îles des faibles et des fragiles, laissant prospérer et se multiplier les forts. Ainsi, même les tempêtes jouaient leur rôle dans le maintien de l'Equilibre.*

*Alors, un jour arrivèrent les Llewyrr. Le peuple elfe vint d'au-delà de la mer, peut-être arrêté au cours d'un quelconque voyage mystérieux en direction de lieux se trouvant encore plus à l'ouest. Ils prirent possession des Sélénae, perdirent le contact avec leurs parents des Royaumes et passèrent des siècles paisibles de solitude pastorale.*

*Plus tard vinrent les nains — peuple mystérieux qui sembla jaillir du sol lui-même, car la Déesse ne se souvient pas de leur arrivée. Ils vivaient en paix avec les Llewyrr, car ils évitaient la plus grande partie de la surface du monde. Les lieux qu'ils habitaient étaient arides et rocheux — des terrains que les Llewyrr ne souhaitaient pas peupler.*

*Et alors, au cœur d'un hiver cruel, les Sélénae ressentirent le premier pas lourd de la Bête.*

*La Mère ne sut pas s'il avait émergé de la mer agitée par la tempête ou bien des profondeurs de quelque océan bouillonnant de lave se trouvant loin sous sa peau. Elle sut seulement que le monstre parcourait le pays dans un but atroce, menaçant gravement l'Equilibre.*

*Les enfants de la Déesse, ainsi que les animaux, les Llewyrr et les nains, combattirent la Bête du mieux qu'ils purent, tenant en respect sa force ténébreuse. Ils ne purent le défaire, mais sa puissance ne put non plus s'accroître au point de vaincre la Déesse. Ainsi l'Equilibre fut maintenu.*

*La Bête appela ses propres suivants qui se dressèrent, ruisselants, hors de la mer pour s'avancer en rampant sur la terre. Les firbolgs revendiquèrent la propriété des Sélénae, tuant sans pitié quiconque se dressait sur leur chemin. Ces immondes géants gagnèrent progressivement le pays, oubliant leur origine marine, et se répandirent à travers les Sélénae avec une force implacable.*

*Les nains et les Llewyrr rassemblèrent leurs forces pour se dresser contre la menace des géants et de la Bête. La guerre ravagea les îles pendant de nombreuses décennies, mais les firbolgs furent finalement repoussés dans des recoins des îles, où ils furent soigneusement surveillés par les protecteurs de l'Equilibre.*

*La situation des Sélénae demeura ainsi pendant des siècles. Peu de choses changèrent, car ni les Llewyrr, ni les firbolgs n'étaient des bâtisseurs, et l'œuvre des nains progressait principalement sous terre. Et cela aurait pu rester ainsi à jamais, sans l'arrivée de l'Homme.*

*Les premiers humains arrivèrent du sud, depuis une terre inconnue, naviguant sur des coracles lents mais bien adaptés à la mer. Ces hommes fuyaient un adversaire puissant et ils érigèrent des forteresses et des palissades pour se protéger, mais, quoi qu'ils aient craint, ils ne furent pas poursuivis jusque là.*

*De plus en plus d'hommes arrivèrent, proclamant bientôt que la plus grande partie de la grande île d'Alaron leur appartenait. Les Llewyrr se déplacèrent à contrecœur, se retirant jusqu'aux étendues plus sauvages des îles. Mais il semblait que les arrivées d'humains ne devaient jamais cesser, alors que la nouvelle d'un endroit où personne n'avait à craindre la botte d'un tyran, ni les sorts des sorciers maléfiques, se répandait.*

*Les gens qui venaient sur les Sélénae s'appelaient juste ainsi : les Gens, le Peuple ou dans le langage des îles "le Ppeuple". Le Ppeuple prospérait et ses villes se développaient. Ils se répandirent sur Gwynneth, sur Moray et sur Snowdown, et — en moindre nombre — sur les îles plus arides de Norheim et de Norlandie.*

*Avec le Ppeuple vinrent les petites-gens, car le petit peuple demeurait dans les Royaumes partout où il pouvait trouver des cibles humaines pour ses transactions mercantiles. Les habitations des humains et des petites-gens repoussèrent les Llewyrr loin*



*dans les terres sauvages des îles, car le peuple elfe évitait les contacts avec ces nouveaux arrivants agressifs et plus éphémères qu'eux.*

*Le Ppeuple revendiqua bientôt la propriété de toutes les îles — non pas en tant que peuple uni, mais en tant qu'assortiment de petits royaumes en proie à des querelles intestines. Ils se faisaient de petites guerres, dont le but était plus de gêner que de détruire. Lentement, les grandes îles d'Alaron et de Gwynneth devinrent des centres de pouvoir, bien que trois ou quatre royaumes séparés sur chacune d'entre elles aient continué à lutter pour obtenir l'autorité suprême.*

*Alors que les drames des humains, des Llewyrr et d'autres créatures moindres se jouaient sur la scène des Sélénae, la Bête dormait. La vigilance de la Déesse diminuait, alors qu'elle savourait l'épanouissement de la vie sur son corps.*

*Lentement la Bête se réveilla, sapant subrepticement le pouvoir de la Déesse à travers une Sourcelune. Lorsqu'il fut prêt, elle prit un nom et marcha à nouveau sur le pays.*

*Son nom était Kazgoroth.*

*A partir de cet instant, la Bête parcourait le pays avec la mort pour seul but. Il tuait implacablement, au hasard. Il se développait et grandissait au fur et à mesure qu'il tuait. Et il conduisit le Ppeuple à se réunir pour lutter contre lui.*

*Un roi s'éleva du Royaume de Callidyrr sur l'île d'Alaron : Cymrych Hugh. Avec la bénédiction de la Déesse et une épée forgée pour lui par les artisans nains les plus habiles, il fit face à Kazgoroth. La puissance de l'épée et du roi repoussa la Bête, gravement blessé mais non tué, jusqu'aux recoins obscurcis de sa demeure. Il allait rester là pendant de nombreux siècles.*

*Cymrych Hugh unifia pour la première fois le Ppeuple des Sélénae en un royaume. Il érigea une puissante citadelle chez lui, à Caer Callidyrr ; celle-ci devint légendaire à travers tous les Royaumes Oubliés.*

*Pendant un temps les Sélénae connurent la paix, alors que le royaume de Cymrych Hugh et de ses descendants maintenait l'unité du Ppeuple. Les générations passant, le souvenir du premier Haut Roi s'estompa progressivement et les liens forts unissant le Ppeuple commencèrent à s'effilocher. De nouveau, les îles se trouvèrent n'être bientôt qu'un rassemblement de petits royaumes se faisant de petites guerres.*

*Ces royaumes chamailleurs furent une proie facile pour l'assaut sauvage des Nordiques, guerriers à la barbe jaune qui prirent la mer à Eauprofonde à la recherche de nouvelles terres à l'ouest. Les longs navires touchèrent d'abord terre le long des Iles Norheim, prélevant un tribut sur les minuscules royaumes du Ppeuple qu'ils trouvèrent là. Puis la Norlandie, suivie d'Oman, tremblèrent sous les attaques des pillards.*

*Mais les Nordiques se fatiguèrent vite d'accomplir des raids et choisirent de s'installer. Ils revendiquèrent la propriété des îles septentrionales ; les royaumes divisés du Ppeuple ne purent se rassembler pour y résister. Comme le temps passait, les Nordiques devinrent plus puissants et conquirent d'autres îles. Si ce mouvement ne s'inverse pas, les années de règne du Ppeuple sur les Sélénae approchent de leur fin.*

*Des clercs sont arrivés au sein du Ppeuple, prêchant le culte de nouveaux dieux — ceux adorés à Eauprofonde, Calimshan et Tethyr. Ces clercs n'ont pas éliminé la foi du Ppeuple en sa déesse, mais ils ont fait naître des doutes.*

*La Déesse peut maintenant sentir le déclin de sa force, et elle sait que son existence est maintenant liée à celle du Ppeuple.*

*Et de nouveau la Bête a commencé à remuer.*


G.Barr

# UN APERCU DES SELENAE

Les Iles Sélénae grouillent d'opportunités de campagnes pour le jeu AD&D®. Des personnages de pratiquement toutes les classes et de tous les niveaux standards peuvent trouver aventure et défi dans l'une ou l'autre partie des îles.

## Races de Personnages des Sélénae

Nombre de races courantes de personnages du jeu AD&D® sont présentes sur les îles Sélénae. Elles sont répertoriées ici, avec une brève présentation de leurs caractéristiques sur les Sélénae. Les joueurs désirant utiliser des personnages d'autres races peuvent bien sûr le faire avec l'autorisation de leur MD, mais ces personnages seront originaires d'autres parties des Royaumes Oubliés.

### *Humains*

Les îles Sélénae sont peuplées par deux sociétés humaines principales : les habitants humains originels des îles, qui constituent le Ppeuple, et des arrivants tardifs, les Nordiques plus belliqueux.

Le Ppeuple est organisé en de nombreux petits royaumes, vaguement rassemblés sous le commandement d'un Haut Roi, ce dernier étant plus un symbole qu'un vrai chef. Le Ppeuple est principalement une société agricole, bien que ses membres puissent combattre sauvagement lorsqu'ils sont appelés à défendre leurs demeures.

Les Nordiques méprisent l'agriculture, à laquelle ils préfèrent les raids et la guerre. Ils ont arraché des mains du Ppeuple la plus grande partie des Sélénae septentrionales. Les royaumes restants au Ppeuple sont les cibles favorites des raids des Nordiques, mais leurs aventures les emmènent également jusqu'à la Côte des Epées et, à l'occasion, aussi loin au sud que Calimshan.

### *Elfes*

La race d'elfes vivant sur les Sélénae est celle des Llewyrr. Autrefois race dominante sur ces îles, les Llewyrr ne revendiquent plus aujourd'hui que la propriété de petites portions reculées de Gwynneth et d'Alaron. Les Llewyrr sont très semblables aux hauts elfes.

### *Nains*

Comme celle des Llewyrr, la culture des nains des Sélénae remonte à fort longtemps. Ces semi-humains trapus et belliqueux ont également été repoussés sur de petites portions des îles. Plus nombreux que les Llewyrr, les nains aiment leur intimité et défendent vigoureusement leurs terres contre tout empiétement humain supplémentaire.

### *Petites-gens*

De tous les semi-humains, les petites-gens sont ceux qui se sont le mieux adaptés à la domination humaine sur les Sélénae. Les communautés de petites-gens se situent à proximité de la plupart des principales agglomérations du Ppeuple ; on peut trouver quelques bourgs de petites-gens près des places-fortes des Nordiques. Les petites-gens profitent du commerce avec leurs voisins humains et se réjouissent de la sécurité offerte par les châteaux proches.

## Classes de Personnages des Sélénae

Au sein du Ppeuple les bardes et les druides sont hautement respectés et ils sont sujets à quelques règles particulières. Les guerriers, les voleurs, les magiciens et les clercs peuvent être membres de n'importe quelle communauté des îles, en respectant les restrictions raciales habituelles.

Les visiteurs sont bien sûr suffisamment courants sur les îles pour qu'on puisse assez raisonnablement y trouver n'importe quelle autre race ou classe de personnage.

### *Druides*

Les druides sont communs sur chacune des îles habitées par le Ppeuple. Il y a un Grand Druide sur chacune des îles suivantes : Gwynneth, Alaron et Moray.

Les druides montrent en général très tôt dans leur vie une aptitude pour leur vocation. Comme les druides sont hautement considérés dans la culture du Ppeuple, les parents encouragent leurs enfants à développer leur talent inné. Les rangs des druides sont ainsi assurés d'un approvisionnement régulier en jeunes initiés.

Chaque druide se voit assigner comme territoire une certaine portion d'une des îles. Au centre du territoire du druide se trouve le bosquet druidique. Celui-ci peut être constitué d'un groupe de pins ou de peupliers, mais il renferme le plus souvent des chênes âgés, des géants des forêts noueux et battus par les intempéries, ayant supporté une centaine, voire plus, d'hivers rigoureux.

Dans certains endroits élevés, ou sur les îles désolées des franges septentrionales des Sélénae, ce bosquet druidique n'est rien d'autre qu'un maigre cercle de pins ramassés. Ces arbres peuvent avoir deux cents ans et être à peine de la taille d'un homme. Quel que soit le type d'arbres, chaque druide possède son propre bosquet.

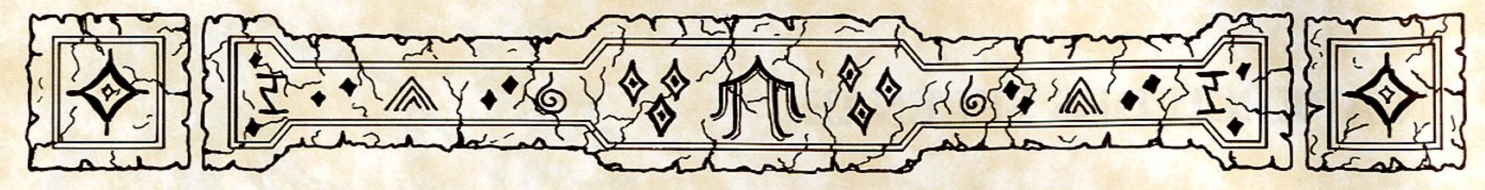
Les druides du 12ème niveau et plus, reçoivent en garde un bosquet particulièrement enchanté — un bosquet contenant en son sein une Sourcelune. Ce sont les lieux les plus sacrés dans le monde du Ppeuple. Les druides assurent leur tâche de gardien avec vraiment beaucoup de sérieux. Tout druide sacrifierait sa vie pour préserver le caractère sacré d'une Sourcelune.

Chacune des îles les plus grandes, Gwynneth, Alaron, Moray et Norlandie possède une Sourcelune centrale d'une importance particulière pour les druides. Des monolithes de pierre surmontés de linteaux forment des cercles d'arches autour de ces Sourcelunes.

Ces Sourcelunes particulières se trouvent au cœur des bosquets des Grands Druides. Ceux se trouvant sur Gwynneth, Alaron et Moray demeurent des lieux brillants et consacrés, car ces îles sont sous le contrôle du Ppeuple. Mais en Norlandie, ces arches sont tombées en ruines et l'eau de la Sourcelune est stagnante et verte. Là, les Nordiques ont repoussé le Ppeuple et les druides hors du pays et, par conséquent, il n'y a personne pour s'occuper de la source. De ce fait, la vue de la Déesse diminue, et elle perd sa vision du monde.

### *Clercs*

Des clercs des Royaumes Oubliés sont venus jusque sur les Sélénae pour répandre la parole de leurs différentes religions. Ce n'est pas une tâche aisée au sein du Ppeuple, qui considère la Déesse, telle qu'elle est présentée par les druides, comme la divinité suprême. Même les



clercs de Silvanus, dieu patron des druides, se retrouvent constamment en train de lutter contre la tradition multiséculaire de méfiance envers les clercs.

Les Nordiques ont des clercs de Tempus, vers lesquels ils se tournent pour trouver une conduite spirituelle. A l'occasion, un clerc de Malar attirera des fidèles parmi les factions les plus radicales des Nordiques. Cependant, les conflits religieux sont rares parmi les Nordiques, puisqu'ils défoulent généralement leurs pulsions agressives sur le Ppeuple.

On rencontre communément, aussi bien au sein du Ppeuple que parmi les Nordiques, des clercs d'Azouth, de Déneïr et de Lathander ; ces clercs ont la plupart du temps réuni une petite congrégation de convertis. Ils viennent en général d'Eauprofonde, d'Amn et même d'autres lieux plus lointains des Royaumes.

La Déesse est elle-même un aspect de la déesse Chauntea mais, au moins sur les Sélénae, elle rejette avec mépris le culte des clercs, préférant l'attention exclusive de ses druides. L'ennemi mortel de la Déesse, Kazgoroth la Bête, est un aspect du dieu Malar.

## Bardes

Les bardes sont les enfants préférés du Ppeuple. Ils sont tenus dans la même estime que la plupart des rois du Ppeuple. Les bardes du Ppeuple remplissent de nombreuses fonctions : historiens, bateleurs, poètes, héros et espions.

Un barde est soit un Grand Barde, soit un Barde Mineur. Un Barde Mineur est tout barde n'ayant pas acquis un des instruments des bardes. Un Grand Barde doit avoir acquis un de ces instruments, dont on connaît trois exemplaires sur les Sélénae, et être du 11ème niveau ou plus.

Les Bardes Mineurs servent en général d'amuseurs itinérants, chantant dans les foires et les fêtes en échange d'un repas et d'un lieu chaud pour dormir. Ils se déplacent continuellement, visitant tous les pays du Ppeuple, les nations des Nordiques et même des contrées au-delà des Sélénae. Ces bardes écrivent des ballades et des chansons à propos de leurs aventures, y incorporant les gens qu'ils ont rencontrés et les paysages qu'ils ont vus.

es Grand Bardes, qui ne sont jamais plus de trois en même temps, sont les "poètes lauréats" du Ppeuple. Les ballades des Grand Bardes sont chantées et apprises par tous les bardes du pays. Ces chansons tissent l'histoire du Ppeuple.

Les Grand Bardes sont très recherchés par les rois et les seigneurs du Ppeuple. Un dirigeant ayant un Grand Barde pour jouer à un de ses festivals ou une de ses fêtes fait l'objet d'un grand honneur. Les Grand Bardes ne voyagent pas autant que les Bardes Mineurs, préférant profiter des commodités de Caer Callidyrr au cours des longs hivers. Un Grand Barde servira à l'occasion de messager pour le Grand Roi pour une course d'une importance considérable. S'il choisit de décliner cette tâche, un Grand Barde recommande souvent un Barde Mineur pour faire le voyage à sa place.

## Magiciens

La plupart des gens des Sélénae considèrent les magiciens avec suspicion. Cela explique la rareté des magiciens dans l'archipel. Un mage imprudent qui se fait repérer dans une communauté rurale, que ce soit au sein du Ppeuple ou chez les Nordiques, pourrait se rendre compte que c'est la dernière erreur qu'il fera jamais.

Mais il y a deux endroit sur les Iles Sélénae où les chances de rencontrer des pratiquants de la magie sont plus élevées. Treize magiciens de niveau moyen et élevé siègent au conseil des mages, servant ostensiblement le Haut Roi du Ppeuple. Ces sorciers sont en fait pratiquement autonomes et chacun d'eux contrôle une petite partie de Callidyrr. Chacun dispose également de plusieurs étudiants et apprentis du 6ème niveau ou moins. Le nombre réel de magiciens dans cette zone est par conséquent d'au moins 50.

De plus, sur l'île de Flamsterd, au sud de Gwynneth, existe un pays où aucun mage n'a à craindre la moindre persécution, car c'est le domaine du grand magicien Flamsterd, qui a quitté Eauprofonde à la recherche de pâturages plus isolés. L'île de Flamsterd est essentiellement une Magiocratie, bien que le magicien lui-même se moquerait de l'idée qu'il puisse y gouverner. Pourtant, il n'y a pas d'autre type de gouvernement et l'île ne semble jamais subir le débarquement d'un groupe de pillards Nordiques.

Flamsterd a ouvert son île en guise de refuge et de lieu d'étude pour tous les jeunes mages. Cette île connaît peut-être la plus forte concentration de magiciens de toutes les régions des Royaumes Oubliés.

## Voleurs

Les voleurs auront des difficultés à se glisser parmi les habitants des Sélénae. Le Ppeuple a tendance à punir sévèrement ceux qui sont pris à voler, la mort étant une peine courante. Les Nordiques voient le vol d'autrui comme un style de vie, mais celui qui serait pris à les voler eux-mêmes se ferait certainement tuer.

Il n'y a par conséquent aucune guilde de voleurs dans aucune des villes des Sélénae, à part peut-être une qui serait brièvement mise en place par un individu aventureux. Ces guildes ne durent invariablement que le temps de l'impunité de leurs chefs — c'est-à-dire jamais plus de quelques années.

Certains voleurs se sont soit-disant rassemblés en bandes dans des régions reculées des contrées sauvages, agissant essentiellement comme des bandits, mais en utilisant de façon talentueuse des espions et des indicateurs installés au sein des communautés visées.

Comme beaucoup des voleurs qui ont pratiqué leurs talents sur les Sélénae étaient venus de pays étrangers, il existe une méfiance naturelle envers les étrangers, aussi bien dans la culture du Ppeuple que dans celle des Nordiques. Des voleurs qui diffèrent physiquement des populations locales auront donc beaucoup de mal à éviter de se faire repérer.

## Guerriers

Cette classe, la plus courante de toutes, est très fortement représentée au sein des peuples des Sélénae. Presque tous les mâles adultes nordiques sont des guerriers ; quelques uns sont des rôdeurs. Au sein du Ppeuple, le pourcentage d'adultes, hommes ou femmes, rompus aux arts du combat est bien moindre. Cependant, la proportion de rôdeurs, de paladins et de cavaliers est élevée.

Les guerriers nordiques préfèrent la hache d'armes et la hachette pour les combats de mêlée, bien que les épées, les arcs courts, les lances de fantassin et les marteaux ne soient pas inhabituels. Les guerriers du Ppeuple portent presque toujours l'épée en mêlée ; beaucoup sont talentueux dans l'utilisation du puissant arc long.

Certains guerriers parmi les Nordiques (il y a 20% de chances par individu) ont la capacité de se mettre en frénésie



berserk au combat. Les combattants qui font montre de cette aptitude sont souvent réunis en une garde royale ou en une unité de soldats d'élite. Ces guerriers peuvent entrer en fureur berserk simplement en contemplant l'imminence du combat, ou pour répondre à une attaque surprise.

Les Nordiques berserk reçoivent un bonus de +2 au toucher, et ils ne doivent jamais faire de test de moral. Concernant les règles de BATTLESYSTEM™, ils ont une discipline de 0. Si un joueur désire éviter que ses combattants Nordiques soient consumés par la fureur berserk, il peut faire un test de moral avant que les guerriers ne deviennent berserk. Ce test subit une pénalité de -2, mais s'il est réussi les Nordiques ne deviennent pas berserk au cours de ce combat.

Les combattants du Ppeuple et ceux des Nordiques combattent parfois à dos de cheval, mais la plupart d'entre eux préfèrent le combat à pied. Le Ppeuple d'Alaron emploie également un petit chariot de guerre, bien adapté au terrain lisse et herbeux de cette île.

## Niveau des Personnages

Les Sélénae peuvent servir de décor pour des campagnes de tous niveaux. Il est possible de mener des aventures de bas niveau à travers les îles ; cela peut impliquer des explorations de ruines et de donjons anciens, des interactions avec d'autres cultures des îles, des aventures dans des villes et des villages, des aventures maritimes et dans les terres sauvages ou bien des raids sur des repaires de monstres.

Les aventures de niveau moyen peuvent bien sûr inclure tout ce qui précède. Les firbolgs qui peuplent de nombreuses îles sont des adversaires stimulants pour des personnages de niveau moyen. Ces derniers peuvent également être impliqués dans le commerce, peut-être en tant que gardes de caravane ou de convoi, ainsi que dans des activités militaires de petite envergure. Les personnages et les histoires du roman *Darkwalker on Moonshae*, fournissent quelques idées pour des aventures de niveau moyen sur ces îles.

Des personnages de niveau élevé ne seront pas dépaysés en compagnie des dirigeants des îles. Les Sélénae ont de nombreux rois, et un grand nombre de menus seigneurs, qui pourraient tous interagir dans une partie de niveau élevé. Des aventures militaires, incluant un scénario éventuel de BATTLESYSTEM™, pourraient facilement s'intégrer dans la situation d'ensemble de la campagne. Le roman situé sur les Sélénae qui suit, *Black Wizards*, donne quelques exemples de possibilités de campagnes de niveau élevé dans ces îles.

Comme dans tout jeu, la solution ne réside pas dans l'élaboration de PJ des niveaux que vous désirez pour les intégrer au monde, mais dans la création de défis difficiles, mais pas trop, adaptés aux niveaux et capacités, quels qu'ils soient, des personnages de vos joueurs.

## Conflits Courants

Un certain nombre de conflits en cours peuvent servir de toile de fond à votre campagne sur les Sélénae. Ils peuvent également fournir les principaux adversaires de vos PJ.

### *Les Nordiques contre le Ppeuple*

Les razzias des Nordiques se sont progressivement orientées vers la conquête et les royaumes du Ppeuple ont succombé les uns après les autres aux longs vaisseaux de leurs ennemis. Maintenant que cette menace s'est concrétisée, il est presque trop tard.

Que vous désiriez utiliser ce conflit pour créer une menace isolée contre vos PJ, ou pour en faire la pièce maîtresse de votre campagne, la rivalité entre ces deux cultures devrait être présente dans toute mise en scène sur les Sélénae.

Les pillards prennent généralement la mer en été pour mettre à sac et razzier les royaumes du Ppeuple, ou pour aller plus loin et frapper des cibles le long de la Côte des Epées. Souvent, plusieurs royaumes Nordiques s'unissent pour accomplir une expédition massive. Si l'attaque réussit à chasser les gens du Ppeuple de leurs demeures, les Nordiques sont susceptibles d'investir et de s'installer dans la région, amenant leurs familles, leur bétail et leurs autres possessions avec des longs vaisseaux avant que l'hiver s'installe.

### *Firbolgs contre humains*

Les firbolgs constituent le fléau des régions reculées des Sélénae. Gigantesques, immondes et méchants, ces monstres sont prédisposés à attaquer tout ce qui n'est pas de leur race.

Heureusement pour les autres habitants des îles, les firbolgs quittent rarement leurs domaines reculés. Cela fait d'eux une menace principalement pour ceux qui s'aventurent dans l'exploration de ces régions.

Cependant, les firbolgs réunissent à l'occasion une grande force puis s'aventurent dans des régions civilisées pour razzier et piller. Ces excursions sont principalement l'occasion de massacres et de destructions, car les firbolgs n'ont pas d'inclination pour le vol ou l'esclavage. Un groupe de firbolgs en expédition est une chose que tout personnage sensé tente d'éviter, ou n'affronte tout au moins qu'avec une force assez conséquente.

### *Clercs contre druides*

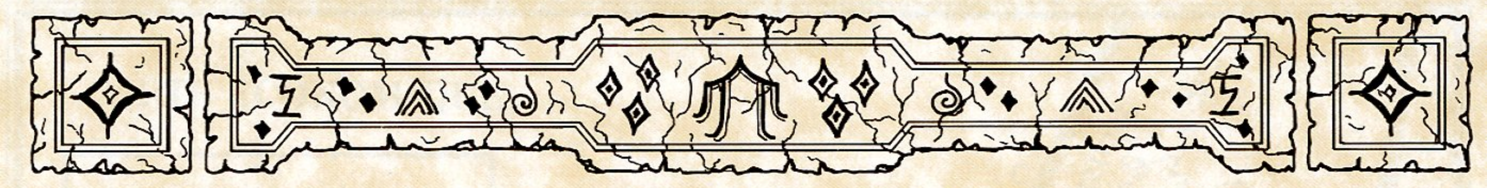
Les clercs de la Côte des Epées s'efforcent d'apporter la parole de leurs dieux au Ppeuple des Sélénae. Le Ppeuple, imprégné de son culte traditionnel de la Déesse comme la Terre-Mère et jalousement gardé par les conseils druidiques, a tendance à résister à cette conversion.

Ce conflit est essentiellement pacifique — il n'est pas inhabituel qu'une communauté du Ppeuple comprenne un ou deux clercs, alors que sa population rend toujours hommage au bosquet druidique se trouvant à proximité. A l'occasion, cependant, de violentes disputes éclatent — il est arrivé que les fidèles de certains des dieux les plus belliqueux enflamment un bosquet, poussant ses druides dans une fureur religieuse.

Les druides ne sont pas sans recours. De nombreuses cérémonies des cultes des nouveaux dieux ont été interrompues par l'apparition soudaine d'araignées, de rats ou de chauve-souris — des créatures conjurées par les druides pour envahir un temple et disperser la congrégation.

Bien qu'on ne puisse nier les pouvoirs de guérison des clercs et que leur sagesse soit grande, les druides gardent le contrôle des Sourcelunes. Au travers de ces bassins leur lien avec la Déesse demeure puissant. La conversion du Ppeuple, si elle est réussie un jour, prendra en-


CONTRÔLE POLITIQUE
DES SÉLÉNAE
Pays des Nordiques
Pays du Ppeuple
Archipel de Korinn
Mer des
Sélénae
Norlandie
Alaron
Ile
d'Oman
Moray
Gwynneth



core de nombreuses décennies, peut-être même des siècles.

## *Querelles intestines*

Beaucoup de petits royaumes, aussi bien du Ppeuple que des Nordiques, sont disséminés à travers les îles. Les rivalités et les guerres ne sont pas inhabituelles, même entre chefs de la même culture.

Ces conflits politiques peuvent s'étendre sur plusieurs îles, alors que chaque participant réunit ses alliés sous sa bannière. D'un autre côté, si un dirigeant fort peut réussir à rassembler plusieurs dirigeants plus faibles sous sa protection et son commandement, le résultat final pourrait être une nation plus paisible et plus unie pour tous ceux concernés.

Cependant, en raison du relatif équilibre de pouvoir entre les divers royaumes, la plupart de ces petites guerres se résolvent sans aucune victoire décisive. Il en résulte que des rancunes se nourrissent, que les blessures s'approfondissent avec le temps et que même des gens d'une même culture en arrivent à encore plus s'éloigner inexorablement de leurs voisins.

## *Les magiciens contre les autres*

Ni les Nordiques, ni le Ppeuple n'acceptent volontiers la présence de la magie dans leurs sociétés. Ces deux cultures sont très superstitieuses, éduquées dans l'idée que le pouvoir de l'arcane est un outil des dieux et de leurs agents. Les gens ont tendance à voir les magiciens comme indignes de confiance, voire comme tout à fait mauvais.

Les principaux magiciens du Ppeuple servent dans un conseil auprès du Haut Roi, à Caer Callidyrr. S'ils sont apparemment sous son contrôle, les magiciens pratiquent en réalité leurs arts dans leurs propres buts, autorisant le Haut Roi à avoir juste assez de contrôle pour le convaincre que les choses ne lui échappent pas des mains. Ces magiciens forment un groupe patient, qui se contente d'observer les forces de la société à l'œuvre, n'aiguillonnant ces dernières qu'occasionnellement, pour les orienter dans la direction désirée.

Le Ppeuple nourrit généralement des soupçons envers le conseil et le craint. C'est cette crainte qui donne au Haut Roi une puissance utile pour conserver son poste en tant que souverain le plus puissant au sein du Ppeuple. Cependant, il est notoire que les magiciens sont inconstants dans l'aide qu'ils lui accordent pour étendre sa domination sur le reste du Ppeuple.

Les magiciens ne sont pas courants parmi les Nordiques et ils sont en général persécutés lorsqu'ils sont découverts. Il n'est pas inhabituel qu'un roi nordique engage l'aide d'un sorcier — un sort peut accomplir beaucoup de choses, après tout — tout en gardant la chose secrète, même aux yeux de son propre peuple.

## *Cultures extérieures contre les Sélénae*

En raison de leur isolement, les Sélénae ne subissent pas beaucoup d'interférences des nations du continent. Ce n'est qu'occasionnellement que des hommes de Calimshan, de Tethyr, d'Amn ou d'Eauprofonde les visitent.

Parfois, un groupe, venant d'une de ces nations, aborde l'un des royaumes du Ppeuple ou des Nordiques et mène des opérations commerciales pendant plusieurs jours, tandis que des agents reconnaissent secrètement la ville ou la forteresse locale. Ensuite, un jour ou deux après que les visiteurs soient partis, un bateau débarque plusieurs voleurs à terre au cœur de la nuit. Ceux-ci progressent furtivement dans les zones visées, dérobent tout ce qui a de la valeur et qui n'est pas cloué (y compris les jeunes femmes attirantes). Ils s'éclipsent ensuite jusqu'à leur navire afin d'être repartis avant le lever du soleil.

## *Monstres contre humains*

Certaines parties des Sélénae sont la demeure de malveillantes tribus d'orques et de gobelins. On rencontre communément ces humanoïdes dans les étendues septentrionales des îles — plus particulièrement dans l'Archipel Korinn, qui est détaillé dans le module N5, *Treasure Hunt*. Des groupes plus restreints de ces monstres habitent certaines autres îles, et souvent un îlot minuscule et reculé se trouve peuplé exclusivement d'orques ou de gobelins. Ces humanoïdes résident également dans certaines des régions montagneuses, occupant de gigantesques cavernes souterraines et des complexes de cachots qu'ils ont volés aux nains ou qu'ils ont fait creuser par des esclaves.

Les trolls représentent une autre menace courante dans les îles, y compris les trolls marins (les *décharnés*) qui ont l'avantage de se retirer sous la mer après leurs terrifiantes expéditions. Des sahuagin redoutés émergent également occasionnellement de la mer pour terroriser et tuer les habitants des communautés côtières.

Les autres monstres harcèlent rarement les régions civilisées des îles. Des vouivres et des pérytons survolent les endroits sauvages reculés, frappant sans avertissement quand ils voient une victime en dessous d'eux. La Norlandie et Moray sont réputées pour abriter quelques uns des plus grands oiseaux-rocs jamais connus, bien que personne n'ait jamais vraiment vu ces oiseaux massifs. Des hommes-lézards habitent certaines des zones marécageuses les plus sombres et les plus humides et froides.

On peut rencontrer dans les régions éloignées des îles un assortiment complet de monstres terrifiants, comprenant de manière non exhaustive, des spectateurs, des lycanthropes, des mille-pattes géants, des encordeurs, des tertres errants, des belettes géantes, des loups géants, des sangsues géantes, des crapauds venimeux, des harpies, des esprits des eaux et des tortues happeuses géantes.

Le chapitre sur la topographie des Sélénae donne un échantillon des types de rencontres, y compris celles de monstres, que les personnages peuvent faire selon les divers types de terrain des îles. Il n'est pas prévu que ces listes soient exhaustives ; sentez-vous libre de les modifier de manière à ce qu'elles s'adaptent à votre campagne.



## Economie des Sélénae

Alors que chaque royaume des Sélénae est relativement autonome, un certain trafic commercial sert néanmoins à fournir les biens qu'une nation particulière ne produit pas. Ce commerce s'établit par voie terrestre entre les royaumes situés sur une même île et par voie maritime pour les échanges interinsulaires et avec les pays situés le long de la Côte des Epées. Les partenaires commerciaux des royaumes des Sélénae comprennent Calimshan, Amn, Tethyr et Eauprofonde.

La carte économique (page 13) indique les routes de commerce les plus habituelles vers et depuis les Sélénae, ainsi que les produits les plus courants des régions productrices des îles. Chaque route est décrite ci-dessous, accompagnée d'une indication de la probabilité journalière d'y rencontrer un navire, ainsi que de la description du type de vaisseau potentiel et de sa cargaison.

Si les PJ voyagent le long d'une de ces routes, ils ne rencontreront que des navires allant dans la direction opposée ; ceux qui font le même trajet restent devant ou derrière le navire des PJ.

La probabilité de rencontre indiquée pour chaque zone ne s'applique qu'en été. Ces probabilités doivent être réduites de moitié au cours du printemps et de l'automne — et tomber à zéro au cours des mois d'hiver.

### *Route A : de Callidyrr à Eauprofonde*

C'est l'une des routes commerciales les plus actives au cœur des Sélénae, car Caer Callidyrr est le port le plus grand et le plus accessible des îles.

Le voyage prend à peu près huit jours de Callidyrr à Eauprofonde, en tenant compte de vents moyens et d'un bateau raisonnablement rapide. Le courant, qui est orienté vers le nord, porte la durée du voyage retour à dix ou onze jours. En venant d'Eauprofonde, les navires rencontrés sont susceptibles d'être des longs vaisseaux des Nordiques en mission commerciale. Les Nordiques peuvent proposer des épices, de l'huile ou des vêtements en échange du bon acier du Ppeuple.

### *Route B : de Callidyrr à Calimport*

Cette route maritime conduit de la cité du Haut Roi à l'exotique Calimport, où se trouve le palais du Pasha. Les importations faites depuis Calimshan comprennent de la soie et d'autres tissus fins, des épices, du parchemin et des chevaux. Ces biens sont transportés sur des galions au pont élevé. Ces navires se déplacent lentement, mais sont relativement insubmersibles. On les rencontre couramment le long de la Côte des Epées.

De Callidyrr, les Calishites importent des armes, le métal nécessaire à leur fabrication, des fourrures et du bois. Les forêts de hauts pins du cœur des Sélénae sont l'unique source proche pour le bois nécessaire à la construction des mâts des énormes galions.

### *Route C : des royaumes nordiques à Eauprofonde*

Les ports et les cités fortifiées de Rottesheim, Norheim, Baie de Fer et Gnarhelm constituent les principaux points d'escale des pays des Nordiques. De là, les longs vaisseaux atteignent les proches îles de Ruathym et vont vers le nord jusqu'au lointain port d'Eauprofonde.

Le voyage jusqu'à Eauprofonde nécessite environ huit jours, dix jours dans le sens contraire. Depuis les Sélénae, les Nordiques envoient des esclaves et des armes du Ppeuple, qu'ils ont obtenus soit par le combat, soit par le commerce. En retour, ils reçoivent des pays plus civilisés les agréments de la vie — huile, or, vêtements tissés et liqueurs exotiques.

### *Route D : de Callidyrr à la Mer des Sélénae*

Cette route évite la houle de haute mer, fournissant un passage sûr, même pour les coracles malhabiles du Ppeuple. Le voyage prend environ douze jours par beau temps depuis Caer Callidyrr ; les tempêtes doublent parfois cette durée.

Les armuriers du Haut Roi exportent des armes de belle qualité. En retour, le royaume de Corwell envoie de l'ale, du bétail, comme des moutons ou des chevaux, et des travailleurs robustes. Le royaume de Moray importe les mêmes produits, envoyant en retour du charbon et du minerai de fer aux forges du Haut Roi.

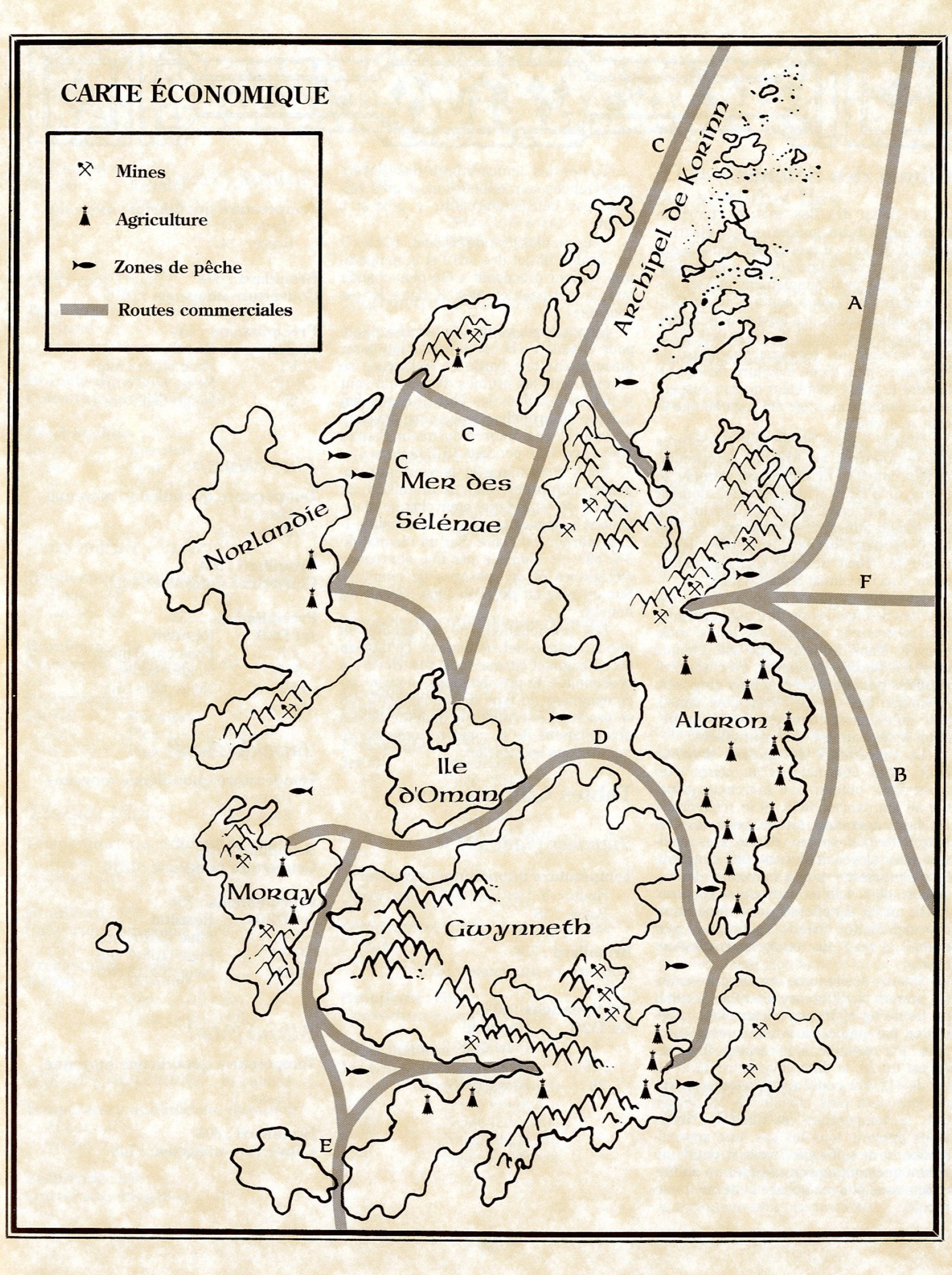
### *Route E : de Corwell/Moray à Calimshan*

Cette route est un passage alternatif utilisé par les Calishites pour commercer avec le Ppeuple et les Nordiques. Bien qu'elle implique une semaine supplémentaire pour effectuer le voyage, que ce soit dans un sens ou dans l'autre, cette route est utilisée pour transporter le même genre de biens que ceux qui sont exportés vers Callidyrr.

### *Route F : de Callidyrr à Mintarn*

Cette route conduit à l'île de Mintarn au large de la Côte des Epées. Les charpentiers de marine de Mintarn ont depuis longtemps épuisé le bois de leur île aujourd'hui désolée, mais ils s'ennorgueillissent toujours de leur travail. Ils se sont désormais tournés vers les vastes forêts des Sélénae pour leur approvisionnement en matière première.

Une équipe de charpentiers s'embarque pour Callidyrr, où ses membres passent une année à construire un vaisseau. Ils le chargent ensuite de suffisamment de bois pour en construire un second et prennent la mer à bord de ce bateau l'emmenant avec sa cargaison jusqu'à Mintarn. Ils construisent le deuxième navire, vendent les deux à l'un des nombreux acheteurs se trouvant le long de la Côte des Epées et reprennent la mer pour Callidyrr afin de recommencer l'opération.


CARTE ÉCONOMIQUE
Mines
Agriculture
Zones de pêche
Routes commerciales
Archipel de Korinn
A
B
C
C
C
D
E
F
Mer des Sélénae
Norlandie
Ile d'Oman
Alaron
Moray
Gwynneth



## Climat des Sélénae

Le climat des Iles Sélénae contribue beaucoup à l'atmosphère de cet environnement de jeu ; il mérite par conséquent qu'on lui accorde une attention particulière. Un MD peut simplement utiliser les procédures suivantes comme des indications, déterminant par lui-même le temps de chaque jour donné de l'aventure. Cela peut devenir un élément important de l'histoire ; plus d'une aventure devrait atteindre le point culminant de son suspense pendant qu'un orage fait rage ou que le vent se déchaîne.

D'autre part, il existe des procédures qui permettront au MD de déterminer, aléatoirement et de façon assez simple, le temps qu'il fait à n'importe quel moment donné. Pour ceux parmi les joueurs qui voudraient utiliser le système très détaillé du *Wilderness Survival Guide* pour déterminer le climat des Sélénae, considérez qu'on a ici un Climat Subarctique.

La meilleure manière de décrire le climat des Sélénae est de dire qu'il est rude, particulièrement durant les longs mois d'hiver. Dans le texte qui suit chaque mois est décrit séparément, avec des probabilités pour les divers temps proposés. A chaque fois que le climat peut constituer un élément important de l'aventure, faites le test sur une base journalière.

La *température quotidienne moyenne* peut varier énormément au cours d'un mois. Pour obtenir une fourchette adaptée au jeu, lancez 3d10. Si le résultat est 16, la température tombe juste dans la fourchette pour un jour donné. Des résultats plus élevés indiquent une température plus élevée que la moyenne, des résultats plus faibles indiquent l'opposé. Ainsi, un 30 signifierait une température anormalement chaude pour un jour donné, et un 3 un temps anormalement froid.

Si vous désirez une température exacte, prenez la différence entre le résultat du jet de dé et 16 pour déterminer la variation par rapport à la température normale. Par exemple, si le résultat du jet de dé est un 28, la différence entre 28 et 16 est de +12. Par conséquent la température du jour sera plus chaude de 12 degrés que la température normale du mois. Dans presque tous les cas, une approximation sera suffisante, mais si pour une raison quelconque vous désirez un chiffre exact, vous pouvez utiliser cette méthode rapide.

Toutes les températures des Royaumes Oubliés sont données en degrés celsius, par conséquent l'eau y gèle à 0 degré.

Pour un plus grand réalisme, ajoutez 3 au résultat du jet des 3d10 si la température du jour précédent a été plus chaude que la normale et ôtez 3 dans le cas contraire.

Le pourcentage de brouillard indiqué pour chaque mois est la probabilité pour qu'au moins une partie de la journée se déroule sous les brumes denses qui sont si habituelles dans les îles. Si le résultat indique du brouillard, celui-ci se développe entre 1 et 6 heures du matin (lancez 1d6) et persiste pendant 2d12 heures.

Pour déterminer la couverture nuageuse, qui est différente du brouillard, un type de dé est indiqué pour chaque mois. Lancez le dé indiqué. Sur un résultat de 1-2, la journée est claire. Sur un résultat de 3-4, elle est dominée par une alternance d'éclaircies et de passages de cumulus. Sur un résultat de 5 ou plus, le ciel est bouché.

Les précipitations ne se produisent que lorsque le ciel est bouché. Le tableau accompagnant chaque mois répertorie les probabilités de précipitations, souvent accompagnées du type de précipitation qui se produit. Déterminez la quantité de ces précipitations de la manière indiquée en regard dans les tableaux.

## Tables Climatiques

### *Hammer (Janvier)*

**Température quotidienne moyenne**
Haute : -5
Basse : -18

**Brouillard :** 75%
**Couverture nuageuse :** 1d20

**Précipitations :** 60%

| Jet D20 | Résultat |
|---|---|
| 1 | Pluie (1d8+2 mm) |
| 2-19 | Neige (2d8 cm) |
| 20 | Neige (5d10 cm) |

### *Alturisk (Février)*

**Température quotidienne moyenne**
Haute : -2
Basse : -14

**Brouillard :** 60%
**Couverture nuageuse :** 1d12

**Précipitations :** 50%

| Jet D20 | Résultat |
|---|---|
| 1-2 | Pluie (1d8+2 mm) |
| 3-19 | Neige (2d8 cm) |
| 20 | Neige (2d20 cm) |

### *Ches (Mars)*

**Température quotidienne moyenne**
Haute : 1
Basse : -10

**Brouillard :** 80%
**Couverture nuageuse :** 1d20

**Précipitations :** 75%

| Jet D20 | Résultat |
|---|---|
| 1-7 | Pluie (2d10 mm) |
| 8-10 | Neige Fondue |
| 11-20 | Neige (2d8 cm) |

### *Tarsakh (Avril)*

**Température quotidienne moyenne**
Haute : 4
Basse : -2

**Brouillard :** 70%
**Couverture nuageuse :** 1d10

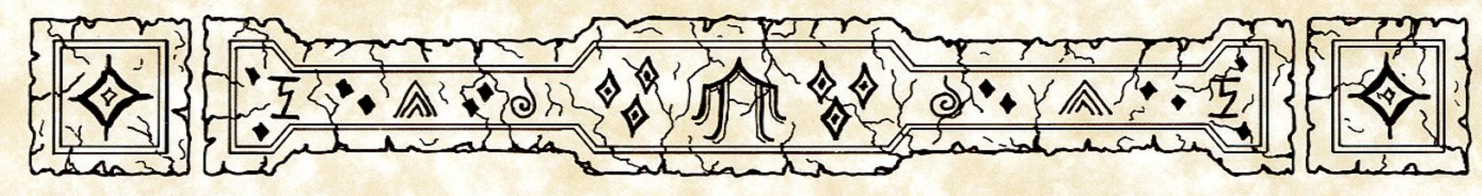
**Précipitations :** 75%

| Jet D20 | Résultat |
|---|---|
| 1-16 | Pluie (2d10 mm) |
| 17-18 | Pluie (1d8+2 cm) |
| 19-20 | Neige (2d12 cm) |

### *Mirtul (Mai)*

**Température quotidienne moyenne**
Haute : 16
Basse : 6

**Brouillard :** 60%
**Couverture nuageuse :** 1d8



**Précipitations :** 60%

| Jet D6 | Résultat |
|---|---|
| 1-5 | Pluie (2d8 mm) |
| 6 | Pluie (1d8+2 cm) |

## *Kythorn (Juin)*

**Température quotidienne moyenne**
Haute : 21
Basse : 10

**Brouillard :** 40%
**Couverture nuageuse :** 1d6

**Précipitations :** 50%

| Jet D6 | Résultat |
|---|---|
| 1-5 | Pluie (1d8+2 mm) |
| 6 | Pluie (1d8+2 cm) |

## *Flammerule (Juillet)*

**Température quotidienne moyenne**
Haute : 24
Basse : 12

**Brouillard :** 40%
**Couverture nuageuse : 1d6**

**Précipitations :** 40%

| Jet D6 | Résultat |
|---|---|
| 1-5 | Pluie (1d8+2 mm) |
| 6 | Pluie (1d8+2 cm) |

## *Eliasias (Août)*

**Température quotidienne moyenne**
Haute : 24
Basse : 10

**Brouillard :** 50%
**Couverture nuageuse :** 1d6

**Précipitations :** 60%

| Jet D6 | Résultat |
|---|---|
| 1-4 | Pluie (2d10 mm) |
| 5-6 | Pluie (1d8+2 cm) |

## *Eleint (Septembre)*

**Température quotidienne moyenne**
Haute : 21
Basse : 7

**Brouillard :** 65%
**Couverture nuageuse :** 1d8

**Précipitations :** 60%

| Jet D8 | Résultat |
|---|---|
| 1-6 | Pluie (2d10 mm) |
| 7 | Pluie (1d8+2 cm) |
| 8 | Neige Fondue |

## *Marpenoth (Octobre)*

**Température quotidienne moyenne**
Haute : 14
Basse : 2

**Brouillard :** 75%
**Couverture nuageuse :** 1d10

**Précipitations :** 50%

| Jet D6 | Résultat |
|---|---|
| 1-3 | Pluie (2d12 mm) |
| 4 | Neige Fondue |
| 5-6 | Neige (1d8+2 cm) |

## *Uktar (Novembre)*

**Température quotidienne moyenne**
Haute : 9
Basse : -1

**Brouillard :** 85%
**Couverture nuageuse :** 1d12

**Précipitations :** 60%

| Jet D8 | Résultat |
|---|---|
| 1-2 | Pluie (2d12 mm) |
| 3-4 | Neige Fondue |
| 5-7 | Neige (2d8 cm) |
| 8 | Neige (2d20 cm) |

## *Nightal (Décembre)*

**Température quotidienne moyenne**
Haute : 1
Basse : -8

**Brouillard :** 80%
**Couverture nuageuse :** 1d20

**Précipitations :** 60%

| Jet D8 | Résultat |
|---|---|
| 1 | Pluie (2d12 mm) |
| 2 | Neige Fondue |
| 3-6 | Neige (2d8 cm) |
| 7 | Neige (2d20 cm) |
| 8 | Neige (4d20 cm) |

# Variations au sein des Iles

Les îles Sélénae ne connaissent pas partout le même climat au même moment, bien que la région soit suffisamment petite pour qu'on puisse envisager une tendance météorologique générale. Cependant, les lignes suivantes devraient vous aider si vous voulez déterminer des variations particulières.

## *Altitude*

Les hautes terres ont tendance en moyenne à être un peu plus froides que le reste des îles. Considérez que la température de toute région montagneuse est de 1d4+1 degrés plus froide que la température normale déterminée pour la journée. Une région de hautes montagnes (1.500 mètres ou plus) peut même être plus froide de 1d10 degrés.

## *Latitude*

Les parties septentrionnales des îles sont souvent (50% du temps), plus froides de 1d4 degrés que la température moyenne. De la même manière les rivages austraux atteignent des températures plus élevées de 1d4 degrés que la norme déterminée pour un jour donné.

## *Orages*

A chaque fois que votre détermination révèle que les îles reçoivent 3 cm ou plus de pluie au cours d'une journée, cette pluie est accompagnée d'orages. Bien que ces orages servent plus à ajouter une touche d'atmosphère qu'à autre chose, vous pouvez considérer que chaque personnage exposé sur une lande ou sur le sommet d'une montagne a 1% de chances d'être frappé par la foudre — traitez cet événement comme un sort d'*éclair* de 6d6. Cette probabilité monte à 2% pour les personnages se trouvant dans un bateau sur une étendue d'eau dégagée.

# Topographie des Sélénae

Bien que les îles partagent un même climat et une zone géographique commune, il existe de grandes différences dans leurs topographies respectives.



La grande carte en couleur de l'archipel montre les différents types de terrain qu'on trouve sur chaque île.

Chaque type de terrain est doté d'une table de rencontres qui contient les créatures les plus susceptibles d'y être trouvées. Bien qu'on puisse déterminer aléatoirement les rencontres sur ces tables, nous encourageons le MD à les choisir de façon adaptée à la situation. Tenez compte de considérations telles que la proximité d'habitations humaines (ou autres), la saison de l'année, la météo et toutes les autres variables qui semblent appropriées.

Ces tables de rencontres contiennent beaucoup, mais pas tous, des types inhabituels de créatures parmi les plus significatifs pour le jeu sur les Iles Sélénae. Les animaux banals et relativement inoffensif, tels que les lièvres, les cerfs, les faisans, les coqs de bruyère, les oiseaux chanteurs, les écureuils et les souris ne sont pas inclus dans les tables ; la présence de ces créatures est laissée à la discrétion du MD.

## *Plages*

Les littorals des îles sont souvent soulignés par de longues plages plates. Celles-ci ne sont toutefois pas douces et sablonneuses — la plupart des plages autour des îles sont faites de morceaux de roche de la taille de graviers et de galets. Elles sont en général très larges, faisant souvent jusqu'à 380 mètres de la ligne d'eau à marée basse jusqu'au commencement de la terre proprement dite.

Cependant, lorsque la marée monte, le niveau de l'eau peut progresser de 2 ou 3 mètres. 75% de la plage disparaît en général, même au cours d'un ressac moyen. Lorsqu'une tempête se lève, toute la surface de la plage est battue par le violent ressac.

Les bateaux et les navires peuvent être abrités à terre sur ces plages par mer calme, ou même par plus gros temps si la plage est sous le côté abrité de la terre (c'est à dire du côté sous le vent d'une île), ou à l'intérieur de l'un des nombreux estuaires, baies et anses abrités qui parsèment le rivage des Sélénae.

**Rencontres aléatoires sur les plages**

| | |
|---|---|
| 1 | Tortue marine géante |
| 2 | 2d6 dauphins |
| 3 | 1d6 trolls marins |
| 4 | Grand loup de mer |
| 5 | Selkie |
| 6 | Esprit des eaux |
| 7 | 1d4 baleines |
| 8 | Bateau de pêche |
| 9 | Long vaisseau nordique |
| 10 | Navire pirate |
| 11 | 1d6 habitants des grèves (humains) |
| 12 | 1d4 lion des mers |
| 13 | 2d6 sahuagin |
| 14 | Vaisseau marchand |
| 15 | Dragon tortue |
| 16 | Crabe géant |
| 17 | Fermiers humains |
| 18 | Enfants humains |
| 19 | 1d6 selkies |
| 20 | Naufragés (humains) |

## *Escarpements*

Ces falaises spectaculaires soulignent certaines des côtes des îles, traçant leurs lignes distinctives autour de certaines régions à l'intérieur des terres. Les escarpements indiqués sur la carte font au moins 150 mètres de haut. Si vous désirez un chiffre précis, lancez 1d6+4 x 30 pour déterminer l'altitude en mètres de la falaise dans une zone.

Bien qu'à pic, ces falaises sont faites de très vieilles roches de substrat — généralement du granit. De ce fait, elles sont crevassées et usées par les intempéries en surface, mais elles ne sont pas friables, ce qui les rend idéales pour l'escalade. Les test de compétence en Escalade de personnages faisant l'ascension ou la descente de ces escarpements bénéficient d'un ajustement de +10%, en raison du grand nombre de prises pour les mains et les pieds se trouvant dans la roche. Cependant, en hiver la neige et la glace rendent l'escalade très dangereuse, supprimant cet avantage et provoquant une pénalité de -25%.

**Rencontres aléatoires sur les escarpements**

| | |
|---|---|
| 1 | 1d6 aigles géants |
| 2 | 1d8 nains |
| 3 | 1d4 +1 blaireaux |
| 4 | 1d6 dryades |
| 5 | 1d6 Firbolgs |
| 6 | 2d6 harpies |
| 7 | 1d4 griffons |
| 8 | 1d2 hippogriffes |
| 9 | 1d4 vouivres |
| 10 | Leprechaun |
| 11 | 1d8 pérytons |
| 12 | 1d2 oiseaux-rocs |
| 13 | Sylphes |
| 14 | 1d4 chasseurs (humains) |
| 15 | 1d6 trolls |
| 16 | 1d20 guêpes géantes |
| 17 | Glouton géant |
| 18 | 1d3 marcheurs des vents |
| 19 | 4d4 corbeaux géants |
| 20 | 1d6 béliers |

## *Marais salants*

Ces marais stagnants s'étendent à l'intérieur des terres au-delà de certaines plages basses, où l'eau de mer s'écoule dans un volume suffisant pour exterminer la vie d'eau douce, mais dont le flux et le reflux ne sont pas suffisants pour nettoyer la pourriture et la décomposition qui s'y accumulent.

Les marais salants sont gris, marécageux et dépourvus d'arbres, offrant un horizon morne à perte de vue. Une odeur sulfureuse, semblable à celle d'œufs pourris ou de chair morte et décomposée, s'en échappe constamment.

Là, en été, les insectes s'épanouissent et toutes sortes de bestioles, qui piquent et mordent, infestent les bassins et les passages stagnants des marais.

Les marais salants rendent le voyage dangereux, car approximativement 10% de leur surface est constituée de sables mouvants. Ces marais sont néanmoins grouillants de vie, mais seule une faible partie de celle-ci est du genre que la plupart des personnages désirent rencontrer.



**Rencontres aléatoires dans les marais salants**

| | |
|---|---|
| 1 | 1d3 tertres errants |
| 2 | 2d6 sangsues géantes |
| 3 | 4d10 rats géants |
| 4 | 1d8 crapauds géants venimeux |
| 5 | 1d3 belettes géantes |
| 6 | 1d4 pêcheurs ou chasseurs (humains) |
| 7 | 2d6 hommes-lézards |
| 8 | 1d12 rats-garou |
| 9 | 2d6 oiseaux-sirènes (harpies) |
| 10 | 5d8 grenouilles géantes |
| 11 | 3d6 grenouilles tueuses |
| 12 | Spectateur |
| 13 | 1d8 castors géants |
| 14 | 2d4 x 10 bandits |
| 15 | 1d6 trolls marins |
| 16 | 1d20 loups |
| 17 | Porc-épic géant |
| 18 | 1d6 crabes géants |
| 19 | Chat sauvage |
| 20 | Scorpion, énorme |

## *Landes*

Les landes des Sélénae constituent la majeure partie de la surface des terres. Ces zones sont herbeuses et soit plates, soit doucement vallonnées. Elles forment les terres d'élevage les plus appropriées des îles, souvent utilisées comme pâturages pour les moutons, ou, occasionnellement, pour les troupeaux de bovins.

Les landes peuvent contenir des poches de terre marécageuse, mais la plupart de leur étendue est relativement sèche et bien drainée. Beaucoup de régions des landes sont mouchetées de lacs et d'étangs qui contiennent du poisson comestible. Cette terre est généralement l'une des régions les plus plaisantes et hospitalières des îles, hormis durant l'hiver. A cette saison le manque de couverture des landes permet au vent mordant de les balayer sans entrave, frappant tout ce qui se dresse sur son chemin avec une force glaciale.

**Rencontres aléatoires sur les landes**

| | |
|---|---|
| 1 | 2d10 humains |
| 2 | 1d8 petites-gens |
| 3 | Chevreuil |
| 4 | Cerf géant |
| 5 | 1d4 sangliers géants |
| 6 | 2d20 loups |
| 7 | 2d4 x 10 bandits |
| 8 | 1d100 corbeaux |
| 9 | Ours brun géant |
| 10 | Loup-garou |
| 11 | 1d4 trolls |
| 12 | 2d10 gobelins |
| 13 | Leprechaun |
| 14 | 1d8 nains |
| 15 | 1d20 firbolgs |
| 16 | 2d12 mille-pattes géants |
| 17 | 1d10 centaures |
| 18 | 1d2 porcs-épics géants |
| 19 | 1d6 chevaux |
| 20 | 1d4 nymphes |

## *Forêts à feuilles caduques*

Ces épaisses forêts couvrent une grande partie des basses terres des îles. Principalement composées de chênes, de noyers, de trembles, de bouleaux et d'érables, ce sont des zones de sous-bois denses et de sentes enchevêtrés. Il est très difficile de voyager à travers elles, à part en suivant un chemin ou la piste d'un gibier.

Les forêts à feuilles caduques abritent une grande quantité de petits animaux sauvages, comprenant des écureuils, des lièvres, des renards et à l'occasion un cerf. Les insectes sont répandus en été, car le sous-bois dense étouffe la moindre brise rafraichissante et maintient l'air, lourd et humide, entre les troncs massifs.

En hiver, ces forêts deviennent très dénudées, car les feuilles tombent des arbres et du sous-bois, laissant peu de choses pour bloquer les bises mordantes et la neige fouettée par le vent.

**Rencontres aléatoires dans les forêts à feuilles caduques**

| | |
|---|---|
| 1 | 1d4 chasseurs (humains) |
| 2 | 1d3 forestiers (humains) |
| 3 | 1d6 petites-gens |
| 4 | 2d4 x 10 bandits |
| 5 | 1d6 centaures |
| 6 | Dryade |
| 7 | 1d8 pixies |
| 8 | 1d3 sangliers géants |
| 9 | 2d6 firbolgs |
| 10 | Dragon-fée |
| 11 | Cerf géant |
| 12 | Licorne |
| 13 | Leprechaun |
| 14 | 2d6 loups |
| 15 | 2d6 gobelins |
| 16 | Grand faucon |
| 17 | Renard argenté |
| 18 | 1d8 mille-pattes géants |
| 19 | 1d10 chèvres |
| 20 | Ours brun |

## *Forêt de conifères*

Ce sont des zones de pins, de cèdres et d'épicéas — des arbres toujours verts. La légende prétend que ces forêts sont les préférées de la Déesse.

A la différence des forêts à feuilles caduques, les forêts de conifères n'ont qu'un sous-bois clairsemé. La plus grande partie du sol est recouverte d'un épais tapis d'aiguilles tombées des arbres au cours des siècles, facilitant les voyages à travers ces forêts et y rendant le repos plutôt confortable.

Les forêts de conifères sont situées plus haut au-dessus du niveau de la mer que les forêts à feuilles caduques et sont balayées en été par de froides brises. Les insectes nuisibles y sont rares, mais les grands représentants de la faune sauvage, comme les cerfs, les loups et les ours, y sont plus abondants que dans n'importe quelle autre partie des îles. En hiver, l'épaisse protection fournie par les arbres maintient à l'extérieur le plus gros des vents hivernaux. Cela protège les habitants de ces forêts des accumulations vraiment gigantesques de neige.

**Rencontres aléatoires dans les forêts de conifères**

| | |
|---|---|
| 1 | 1d6 Llewyrr |
| 2 | 1d4 forestiers |
| 3 | Bergers (moutons ou bovins) |
| 4 | 1d6 chasseurs (humains) |
| 5 | 2d6 petites-gens |
| 6 | 1d20 pixies |
| 7 | 2d20 centaures |
| 8 | 3d10 firbolgs |
| 9 | Chevreuil |
| 10 | Sanglier géant |
| 11 | Hibou géant |
| 12 | Encordeur |
| 13 | Porc-épic géant |
| 14 | 1d6 belettes géantes |
| 15 | 1d8 hommes-lézards |
| 16 | 2d10 gobelins |
| 17 | 2d6 orques |
| 18 | Dragon-fée |
| 19 | Licorne |
| 20 | Bélier géant |



## Hautes terres

Les régions montagneuses des Sélénae sont un autre élément de taille de la surface terrestre des îles. La surface de ces étendues accidentées est principalement composée de roche brisée, déformée et fendillée par des siècles d'exposition aux intempéries. Bien que les montagnes n'atteignent pas des hauteurs vertigineuses selon les standards les plus répandus — la plus haute ne culminant qu'à quelques 2.400 mètres au-dessus du niveau de la mer — elles sont d'une manière générale escarpées et accidentées.

En certains lieux les forêts de conifères s'étendent jusqu'aux versants des montagnes, et là la roche n'est plus ni acérée, ni dénudée — les couches d'aiguilles de pin et l'abri fournis par les arbres font que ces régions sont plus hospitalières que la moyenne de ces montagnes. On peut rencontrer occasionnellement un berger ou un fromager vivant parmi ces hautes terres couvertes de forêts. Mais la plus grande partie des montagnes est dépourvue d'arbre et d'habitation. La vie végétale la plus commune est composée de mousses et de lichens résistants, bien qu'une multitude de fleurs sauvages éclatantes de couleurs fasse une brève apparition au cœur de l'été. Les seuls animaux qui vivent dans ces étendues sont de robustes marmottes, de minuscules souris, ainsi que les sveltes renards qui se nourrissent des précédents. Des aigles, des faucons et des éperviers font également leurs aires sur ces hauteurs, de préférence au sommet d'un à-pic suffisamment abrupt pour tenir à l'écart les renards affamés.

Les hautes terres reçoivent de lourdes chutes de neige, qui commencent à la fin de l'automne et qui se poursuivent jusqu'au début du printemps. En certains endroits, des accumulations de 3 à 4 mètres sont fréquentes. Les hautes altitudes permettent à la neige de rester plus longtemps ici que partout ailleurs sur les îles ; la neige n'a pas totalement fondue avant la fin du printemps ou le début de l'été.

**Rencontres aléatoires sur les hautes terres**

| | |
|---|---|
| 1 | Bergers accompagnés de moutons |
| 2 | Fermiers (humains) |
| 3 | 1d3 chasseurs (humains) |
| 4 | Bélier géant |
| 5 | Ours des cavernes |
| 6 | 1d20 aigles géants |
| 7 | 1d20 firbolgs |
| 8 | 2d20 orques |
| 9 | 2d20 nains |
| 10 | 1d12 chèvres géantes |
| 11 | 1d20 loups géants |
| 12 | 1d100 corbeaux |
| 13 | 1d6 x 10 bandits |
| 14 | 1d8 trolls |
| 15 | Oiseau-roc |
| 16 | 1d4 griffons |
| 17 | 1d4 blaireaux |
| 18 | 1d6 pérytons |
| 19 | Ki-rin |
| 20 | Loup-garou |

## Marécages

Les marécages des Sélénae sont parmi les marais les plus fétides et les plus suintants au nord des jungles de Chult. Ils sont en général remplis d'arbres, sauf aux endroits où des bassins d'eau stagnante ou des cours d'eau coulant lentement empêchent les racines de prendre prise.

En été, les insectes pullulent à travers ces marécages, aussi agressifs que quand ils envahissent les marais salants. De plus, on soupçonne des créatures plus ténébreuses et plus menaçantes de rôder dans ces eaux noires et bouillonnantes.

Les marais du Fallon, sur l'île de Gwynneth sont peut-être les étendues les plus sinistres sur toutes les Sélénae. C'est l'endroit où la Bête s'est dressé la dernière fois, et c'est le lieu où il s'est retiré lorsque sa puissance a enfin été contrée. Mais toutes les îles ont leurs marécages et aucun de ceux-ci n'est agréable.

**Rencontres aléatoires dans les marécages**

| | |
|---|---|
| 1 | 1d10 mille-pattes géants |
| 2 | 1d8 sangsues géantes |
| 3 | 1d4 belettes géantes |
| 4 | 2d12 bandits |
| 5 | 1d10 crapauds venimeux |
| 6 | 10d10 corbeaux |
| 7 | Druide |
| 8 | 1d6 trolls |
| 9 | 2d6 grenouilles venimeuses |
| 10 | Loup-garou |
| 11 | 1d8 loups géants |
| 12 | Scorpion géant |
| 13 | 3d6 hommes-lézards |
| 14 | 3d10 firbolgs |
| 15 | 1d6 tertres errants |
| 16 | Spectateur |
| 17 | 1d8 harpies |
| 18 | Grue géante |
| 19 | 1d4 chasseurs (humains) |
| 20 | 1d12 araignées, énormes |

## Cours d'Eau, Rivières et Lacs

Les cours d'eau des Sélénae sont presque toujours remplis d'eau claire et propre. Les seules exceptions sont les fondrières et les ruisseaux des marécages et des marais salants. Même dans ces cas, l'eau qui sourd, noire et puante, d'un marécage semble se nettoyer d'elle-même au bout de sept à quinze kilomètres d'écoulement, presque comme si la terre agissait comme un filtre.

Les eaux claires foisonnent de truites, de perches et de saumons ; un bon pêcheur n'a jamais à craindre d'être affamé lorsqu'il se trouve près de l'eau claire.

On peut généralement traverser ces cours d'eau à gué, car ils n'atteignent jamais une profondeur supérieure à environ 90 cm. Cependant, ils coulent rapidement et ne sont pas navigables. Les rares rivières des îles sont profondes et calmes, et supportent un trafic de navires plus important, et ne peuvent être traversées (sauf en nageant) qu'aux gués, ponts et bacs indiqués sur la carte.

**Rencontres aléatoires en eau douce**

| | |
|---|---|
| 1 | 1d4 lamproies géantes |
| 2 | 1d8 brochets géants |
| 3 | 1d6 brochets géants |
| 4 | 1d4 +1 loutres géantes |
| 5 | 1d4 x 10 nixes |
| 6 | 1d12 crapauds géants |
| 7 | 1d4 tortues happeuses géantes |
| 8 | Esprit des eaux |
| 9 | 1d8 castors géants |
| 10 | 2d6 écrevisses géantes |
| 11 | 1d6 crabes géants |
| 12 | 5d8 grenouilles géantes |
| 13 | 1d8 pêcheurs (humains) |
| 14 | 1d4 nymphes |
| 15 | 1d6 grands éperviers |
| 16 | Cygneline |
| 17 | 2d10 sangsues médicinales |
| 18 | 2d6 lacedons |
| 19 | Hibou géant |
| 20 | Naga, aquatique |



## *Mer*

Etant entourées par l'eau salée, les îles Sélénae dépendent de la mer pour de nombreuses choses : commerce, nourriture et protection, pour n'en citer que quelques unes. Les immensités grises et ondoyantes de la Mer Inviolée et les eaux plus paisibles et cependant toujours froides de la Mer des Sélénae isolent les îles du reste des Royaumes.

La Mer Inviolée est à l'origine, au cours des mois d'hiver, de longues séries de tempêtes sévères. Ces tempêtes viennent en général du nord-ouest, poussant souvent des vagues atteignant jusqu'à neuf ou douze mètres devant elles, en de gigantesques houles grises. Ces tempêtes commencent en automne, souvent dès la fin d'Eleint (Septembre) et se poursuivent jusqu'au milieu de Ches (Mars) ou parfois jusqu'en Tarkash (Avril).

Pendant cette saison les mers sont virtuellement impraticables et, par conséquent, les Sélénae sont complètement isolées du reste des royaumes au cours de l'hiver. Cependant, une fois qu'un climat plus clément s'installe, la surface en devient bleue et plutôt lisse — en faisant l'artère reliant les Sélénae au monde.

La Mer des Sélénae, ceinturée par les îles, est plus paisible que l'océan extérieur, mais elle reste quand même un défi formidable pour les marins d'hiver. Au cours des saisons plus clémentes, la Mer des Sélénae tient lieu d'agréable chemin entre les îles.

La Mer des Epées, située entre les îles et la Côte des Epées, ne subit pas le rude climat hivernal que connaissent tant la Mer Inviolée que la Mer des Sélénae. Des courants chauds venant du sud semblent isoler cette région des violentes tempêtes. Ils amènent un climat agréable et comparativement embaumé sur les côtes des Sélénae qui font face au sud et à l'est.

**Rencontres aléatoires en mer**

| | |
|---|---|
| 1 | 1d8 trolls marins |
| 2 | 2d10 baleines |
| 3 | 2d6 dauphins |
| 4 | Dragon tortue |
| 5 | Long vaisseau nordique |
| 6 | Vaisseau pirate |
| 7 | Galion marchand callishite |
| 8 | Vaisseau marchand |
| 9 | Coracle du Ppeuple |
| 10 | 1d4 lamproies géantes |
| 11 | 3d6 sahuagin |
| 12 | 1d6 bateaux de pêche |
| 13 | Pieuvre géante |
| 14 | Physalie |
| 15 | 1d3 requins géants |
| 16 | 1d20 hippocampes géants |
| 17 | 1d4 sorcières des mers |
| 18 | 2d6 lions des mers |
| 19 | Calmar géant |
| 20 | 1d3 esprit des eaux |

## Vie sauvage des Sélénae

Les forêts, les landes et les marais des Sélénae foisonnent d'une vie sauvage qui n'a rien d'exceptionnelle — des créatures qui peuvent échapper à l'attention de l'aventurier à la recherche de butin, mais qui sont importantes pour le chasseur, le forestier, le rôdeur et le druide.

Les plus grandes de ces créatures sont les grands cerfs qui abondent dans tous les lieux sauvages, y compris les landes, les hautes terres, les forêts et les marais. Les bois couverts d'andouillers d'un grand mâle font un beau trophée pour un chasseur, et sa viande est douce et tendre. Ces cerfs évitent toujours les humains ou les autres intrus.

Une grande variété de petits mammifères, parmi lesquels des lièvres, des écureuils, des renards, des souris, des cochons sauvages et des sangliers, habite dans les étendues de terres boisées et de hautes terres. La vie avienne est également courante — faisans, coqs de bruyère et oiseaux aquatiques mettent au défi les talents d'archer de nombreux chasseurs. Etourneaux, merles et geais sont représentés en variétés trop nombreuses pour être comptées.

Les rivières et les cours d'eau des îles abritent des saumons, des truites, des perches et des poissons-chat. La pêche est en général assez bonne et beaucoup de paysans la pratiquent au cours de leurs rares moments de distraction. Les saumons remontent les cours d'eau au printemps pour frayer — une vision à émouvoir le cœur de tout pêcheur.

Ces îles abritent également des résidents plus effrayants, répertoriés avec leurs types de terrain de prédilection dans la section *Topographie des Sélénae.*




G. Barr

# DIVINITES DES SELENAE

*La Déesse s'éveilla lentement de son froid sommeil, sa conscience revenant en même temps que tombait la froide couverture de la saison passée. Se tournant avec une grâce impériale, elle chercha la force donneuse de vie du soleil renouvelé.*

*Elle sentit bientôt sa chaleur sur les plages longues et couvertes de graviers de ses lignes côtières et sur les étendues stagnantes de ses marais plats et bas. Lentement, le soleil chassa la couverture hivernale des landes ondulées et des champs labourés.*

*Le manteau blanc restait épais et lourd dans les forêts et les marécages, et les hautes terres ne donnaient toujours pas l'impression de connaître la fin de l'hiver. C'était comme cela devait être et la Déesse se réjouissait de la vitalité grandissante de son corps, la terre.*

*Des mers froides baignaient ses terres, nettoyant les débris laissés par le passage de l'hiver. La Déesse vit que ses enfants dormaient toujours paisiblement. Ils pourraient, espérait-elle, dormir de nombreuses années avant qu'elle ait besoin de les appeler.*

*A travers les Sourcelunes, elle vit les cieux s'éclaircir. Les lourds nuages gris de fer des tempêtes ne l'oppresseraient plus très longtemps. Le Ppeuple était actif, se préparant à une nouvelle saison de croissance. Les druides se déplaçaient parmi les arbres et les montagnes de ses étendues sauvages, remettant en état les endroits où l'hiver avait perturbé l'Equilibre.*

*Alors, comme elle ôtait sa couverture blanche, elle ressentit une douleur soudaine et brutale au fond d'elle-même. Chaude et menaçante, la blessure semblait prête à s'étendre comme un cancer à travers elle.*

*Une Sourcelune était à l'origine de cette douleur. Au lieu de fournir une fenêtre sur le monde, pleine de pouvoir calme et sain, cette source brûlait à l'image d'une blessure empoisonnée. Très noire, elle bloquait la lumière et absorbait son pouvoir, au lieu de le nourrir. Comme elle se réveillait, la Déesse ressentit la peur.*

*Et elle sut qu'une nouvelle fois la Bête foulerait le pays.*

— Tiré de *Darkwalker on Moonshae*

Le fondement de la religion des Iles Sélénae repose sur un culte de la contrée elle-même. Cette croyance, originellement et principalement soutenue par le Ppeuple, a eu pour résultat la conception de leur déesse comme la Terre-Mère. Le dogme soutient que la Déesse n'est pas anthropomorphe, et qu'elle n'imite pas non plus d'autre être mortel, mais qu'elle est plutôt les collines, les landes, les marécages et les mers du monde.

Au centre de cette croyance se trouve la pureté de la terre. L'antithèse de la Déesse est, évidemment, la menace de la corruption, de la perversion ou de la pollution de la terre. La Déesse est une divinité neutre, qui reconnaît qu'aussi bien le mal que le bien ont leur place dans le monde. Sa force découle d'un Equilibre entre ces extrêmes. Ses ennemis ne sont pas seulement ces êtres mauvais qui éteindraient la vie souvent et fortuitement, ou qui apporteraient méchamment la destruction sur elle. Elle est aussi menacée par ceux qui prêchent une doctrine de paix absolue, ou qui pratiquent la science de mettre la terre sous le contrôle de ses gardiens humains, menaçant de pousser l'Equilibre trop loin dans l'autre direction.

Ainsi, la Déesse lutte-t-elle contre des forces puissantes. Elle est menacée par les deux côtés de l'Equilibre et son existence est toujours en danger. Elle a bien sûr de puissants alliés. Ses enfants, le Léviathan, Kamerynn la licorne et la Meute, constituent tous des outils puissants pour la défense de l'Equilibre. Les druides sont également de puissants combattants dans la lutte menée par la Déesse.

Mais la Bête, Kazgoroth, s'oppose à elle. C'est un être de corruption putride, mais d'un pouvoir formidable. Dans les temps passés la Déesse a vu le monstre tué, ou vaincu, mais ce n'était que pour subir son retour sous un aspect encore plus puissant des décennies, ou peut être même des siècles, plus tard.

Les clercs des nouveaux dieux menacent aussi l'Equilibre, avec leurs paroles de bien, de paix et de maîtrise de la nature. La paix est une douce bénédiction, puisque c'est l'état naturel de la Déesse, mais lorsque cette paix doit être accompagnée par la maîtrise de la terre, comme le prêchent les clercs, le pouvoir de la Déesse ne peut que décliner.

Nous décrivons ici les acteurs principaux de ce drame cosmique. Vous pouvez les utiliser comme clef de voûte de votre campagne, ou simplement pour ajouter une touche de couleur d'ambiance, selon ce que vous et vos joueurs désirez.

## La Déesse, Terre-Mère

*La Déesse frissonna et tressaillit. Elle sentit son corps s'engourdir — pas de peur, mais en raison d'une tristesse distante et mélancolique. La sensation était lointaine et elle n'y fit pas très attention. Mais progressivement, elle commença à reconnaître cet engourdissement pour la menace extrême qu'il était.*

*Avec un effort, elle se força à remuer. Elle savait instinctivement que désormais la moindre hésitation serait fatale. L'appel qu'elle lança résonna à travers la terre, tambourinant profondément au cœur des montagnes et des collines, roulant même sur le fond de la mer.*

*Espérant qu'il n'était pas trop tard, la Déesse essayait de réveiller ses enfants.*

— Tiré de *Darkwalker on Moonshae*

La Déesse des Sélénae est un aspect de la déesse bénéfique Chauntea (Chahaun-TÉ-a), qui est adorée à travers tous les Royaumes comme la déesse neutre bonne de l'agriculture. Cependant, la façon dont elle est adorée dans les Sélénae lui donne un aspect différent de celui qu'elle a dans n'importe quelle autre partie des Royaumes.

Là où Chauntea est en général adorée comme une déesse de l'agriculture, la terre-mère est ici beaucoup plus une déesse de la nature. Elle voit de façon bienveillante l'agriculture dans son aspect naturel, mais l'agriculture comme tentative de maîtriser la terre devient une grave menace contre son existence.

Cette déesse de la terre n'a pas de forme physique dans laquelle ses fidèles peuvent la voir, en dehors du monde qui est tout autour d'eux. Ses symboles sont par contre des myriades. La plus minuscule hirondelle est un messager ayant la faveur de la Déesse. Un gros chêne, noueux et battu par les intempéries, mais vivant et fleurissant, est le symbole de sa force sans âge. Un pin imposant, se dressant droit comme une flèche vers les cieux, marque la neutralité précieuse de son être, si nécessaire à la conservation de l'Equilibre. L'épineuse grappe vert clair du gui est un autre de ses symboles, montrant la vitalité et l'âpreté de son existence et reflétant les extrêmes inhérents à ses deux saisons les plus spectaculaires, l'hiver et l'été.



Ses symboles les plus significatifs, intégrant toutes les contradictions inhérentes à l'Equilibre, sont la lune et le soleil. Les périodes où la lune est pleine sont des nuits de grand pouvoir, dont les druides se réjouissent et où la terre elle-même semble partager en célébration du pouvoir de la Déesse. La Veillée de la Mi-Eté, la nuit du solstice d'été, est une période de grande magie. C'est le moment où les druides récoltent le gui pour leurs rites les plus puissants et où toutes les communautés du Ppeuple font une pause pour célébrer leur vie et leur prospérité.

Les pleines lunes aux environs de l'équinoxe vernale (de printemps) et de l'équinoxe d'automne sont également des occasions de festivités. Au printemps, les festivals sont des périodes de beuveries, de danses et d'aventures amoureuses frénétiques, alors qu'après le long hiver froid, le Ppeuple souhaite la bienvenue au retour de la chaleur et du soleil sur le pays. Les festivals de printemps sont des fêtes paillardes, mais le Ppeuple est sympathique même au cœur des beuveries, par conséquent les célébrateurs n'en subissent les seuls vrais inconvénients qu'au matin suivant.

Le festival d'automne est une affaire plus sobre, car le Ppeuple sait qu'un hiver froid et dangereux attend tout près dans les coulisses. En automne, l'ordre du jour est plus aux banquets qu'aux soûleries et, meilleure est la récolte de l'année, plus la fête est élaborée. Presque tous les ports des îles souhaitent bon voyage aux derniers de leurs navires qui partent juste après le festival d'automne ; ils ne sont pas susceptibles de recevoir la visite d'un autre vaisseau avant six mois, jusqu'à ce que le printemps se déroule une nouvelle fois sur le pays.

La nuit du Solstice d'Hiver, ou Noël, est une veillée de profonde révérence pour le Ppeuple et ses druides. Enfermés dans la poigne glacée de l'hiver, ils font l'expérience sereine de la puissance de la terre autour d'eux et célèbrent le commencement des jours plus longs, et de l'arrivée progressive du printemps. Les célébrations sont sombres, car le Ppeuple sait qu'il faut encore que de nombreux mois passent avant que ne revienne le soleil avec assez de force pour chasser l'hiver du pays.

Les nuits de pleine lune sont les moments où le pouvoir de la Déesse est au plus haut, mais ce sont aussi les moments où le monde est le plus chaotique. A travers les Sourcelunes et les druides elle possède la puissance nécessaire pour contrôler l'Equilibre, mais elle fait également face à certaines des menaces les plus graves. La lycanthropie, en particulier, atteint ses manifestations les plus dangereuses au cours des périodes de pleine lune.

Les vecteurs grâce auxquels la Déesse envoie son pouvoir sur le monde, et à travers lesquels les druides perçoivent ses désirs, sont les Sourcelunes. Ces précieux bassins d'eau claire sont situés sur la plupart des îles, mais ils sont plus courants sur Gwynneth et Alaron. Les eaux des Sourcelunes ont plusieurs propriétés bénéfiques qui ne sont connues que des druides.

Cette eau, lorsqu'un personnage la boit directement, la puisant à la Sourcelune en se servant de ses mains comme d'une coupe, agit comme une *potion de soins*. Cet effet ne peut bénéficier à un personnage qu'une fois par jour. Si le personnage qui boit l'eau a agit d'une façon ayant menacé l'Equilibre durant le mois précédent cette ingestion, l'eau le rend vraiment malade, lui infligeant 1d8 points de dégâts.

Les exemples d'actions qui mettent en danger l'Equilibre comprennent le fait de tuer des animaux sans faire un bon usage de la viande et de la peau, abattre des arbres vivants pour n'importe quelle raison, ou attaquer des êtres pacifiques. Les personnages qui entrent dans un donjon pour punir un groupe de pillards gobelins ne mettraient pas l'Equilibre en péril, mais ceux qui seraient à la recherche de trésors et qui attaqueraient ces goblins dans leur repaire pour s'approprier ce trésor ne bénéficieraient pas de la faveur de la Déesse.

Lorsqu'un druide porte un bâtonnet ou un bâton ou tout autre objet magique rechargeable, il peut utiliser une Sourcelune pour recharger cet objet. Le druide doit tremper le bâton dans la source à minuit, sous la lumière d'une pleine lune, et lancer un sort de *gourdin magique* en même temps. Le bâton recevra 1d6 charges du pouvoir de l'eau. On ne peut effectuer cette recharge qu'une fois par mois et un druide donné ne peut recharger qu'un objet par mois.

Toutefois, les druides gagnent ces avantages car sans leurs soins les Sourcelunes cesseraient de détenir leurs pouvoirs. Sur certaines des îles septentrionales où les Nordiques ont déjà chassé le Ppeuple et les druides, les Sourcelunes se sont asséchées, sont devenues stagnantes, ou se sont tout simplement transformées en sources banales. C'est une des raisons du déclin du pouvoir de la Déesse.

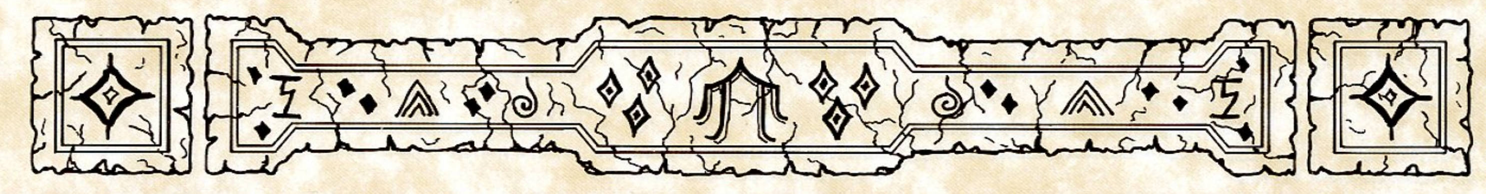
Chaque Sourcelune est confiée aux soins d'un druide du 12ème niveau au moins. Une grande partie de l'activité de ce druide réside dans les soins et nettoyages rituels de la Sourcelune.

Les animaux des îles, lorsqu'ils sont blessés ou malades, cherchent souvent les Sourcelunes. Parfois la force curative de l'eau ramènera la créature à la santé ; d'autres fois ces eaux libéreront paisiblement la créature de sa souffrance. Ces animaux qui meurent sur la berge de la Sourcelune sont rapidement et proprement emportés par l'eau, ce qui ne laisse pas de carcasse pour pourrir et polluer.

Les animaux des Sélénae sont des créatures appréciées par la Déesse. Ses favoris sont le cerf majestueux et la vieille et timide truite. Les rares dragons-fées qui bourdonnent à travers ses forêts les plus sauvages lui apportent un grand plaisir.

La Déesse est presque immortelle — aussi immortelle que la terre qui est son corps. Nous ne lui avons pas donné de caractéristiques de jeu, car elle n'interagit pas avec les créatures du monde d'une façon qui rendrait ces caractéristiques significatives. Elle a cependant des agents qui peuvent accomplir de telles interactions — des créatures de puissance et de grâce intemporelle qui rôdent à sa surface et qui cherchent à promouvoir ses fins. Ils sont détaillés ici. A la différence de la Déesse elle-même, ses agents peuvent tuer et peuvent être tués.

Ce sont les enfants de la Déesse.



## Les Enfants

Les enfants de la Déesse prennent trois formes à la surface des Sélénae. Celles-ci (le Léviathan, la Meute de Loups et la Licorne) ne sont pas immortelles, bien que leur statut favorisé leur donne des pouvoirs bien au-delà de la norme pour les types de créatures auxquels ils appartiennent.

Ces aspects mortels de la Déesse vieillissent et meurent, comme le veut le destin des animaux du monde. Pourtant leur esprit et la faveur de la Déesse ont leur propre vie. Ainsi, lorsque Kamerynn la licorne, fier fils de la Déesse, rencontrera sa fin mortelle, une autre licorne, quelque part dans les terres sauvages des Sélénae, deviendra l'avatar et servira sa mère pour le reste de son existence mortelle.

Ainsi, dans un sens, les trois enfants de la Déesse sont immortels, mais les créatures elles-mêmes ont des caractéristiques de jeu et peuvent servir d'alliés ou d'adversaires aux personnages des joueurs.

Bien que ses enfants soient immortels, la perte d'un de ces corps mortels est une grave blessure dans la force de la Déesse ; leurs morts ne sont pas des choses à prendre à la légère. Le trépas de l'un d'eux, quel qu'il soit, est un événement tragique, qui sera marqué par des phénomènes naturels comme des pluies de météores, des tempêtes sauvages, un temps étrangement calme, un fléau sur la région ou l'enfant de la Déesse a péri, ou d'autres effets surnaturels particuliers.

Chacun de ces enfants est décrit séparément, mais ils ont ceci en commun. Si l'un d'eux vient à mourir, il faudra un certain temps pour que la Déesse redonne son esprit à un nouveau corps. Cette durée varie selon chacun des enfants.

### Léviathan, l'Ancien

*Les eaux froides pesaient lourdement sur le fond de la mer, loin au-delà de ce que pouvait atteindre la chaleur du soleil. Ici, le monde ne connaissait ni hiver, ni été, ni jour, ni nuit. Il n'y avait que l'obscurité, l'obscurité éternelle qui recouvrait une région presque dépourvue de vie.*

*Pourtant l'appel de la Déesse traversait la pression des profondeurs, tentant avec persistance d'éveiller l'attention de celui de ses enfants qui dormait ici. Le message fut d'abord ignoré et celui qui était appelé continua de dormir. Un autre siècle ou plus aurait pu passer avant que la créature remua.*

*Mais l'appel de la mère était implacable et finalement une forme lourde remua dans la vase profonde du fond de la mer. Haussant son corps de géant pour le libérer de la boue qui l'étreignait, la créature monta depuis le fond et flotta, presque sans mouvement, dans les profondeurs. Le temps passa ; et la créature coula à nouveau lentement vers le fond.*

*Mais la Déesse poussa gentiment son gigantesque rejeton. La grande tête se secoua lentement d'un côté à l'autre et de puissantes nageoires poussèrent fortement contre le fond de la mer. Une queue puissante poussa vers le bas et le corps s'allongea de toute son impressionnante longueur.*

*Alors il commença à bouger, lentement d'abord, mais en prenant une formidable accélération. Les nageoires labourèrent l'eau avec une autorité massive et la large queue poussa avec une force inéluctable. La créature se déplaçait, plus haut, vers les royaumes de la lumière, du soleil et des courants.*

*Il prenait de la vitesse en même temps qu'il montait et l'énergie semblait s'accumuler dans le corps puissant. Un flot de bulles s'échappa de la large gueule, coulant autour de rangées de gigantesques dents et semblant glisser vers le bas le long du gigantesque corps.*

*L'eau devint plus claire, jusqu'à ce que la créature voit une lueur gris pâle se diffuser à travers les couches supérieures de la mer. La grisaille devint bleue et finalement même le soleil devint visible, un point jaune chatoyant aperçu à travers le filtre marin.*

*Le corps brisa la surface de l'onde avec une force explosive, projetant dans les airs dans toutes les directions une gerbe d'eau salée. La créature s'éleva haut, et impossiblement encore plus haut dans les airs, de telle manière qu'une partie toujours plus grande de sa longueur émergeait de la mer écumante. L'eau ruisselait de la peau noire en cascades tonnantes, jusqu'à ce que la grande tête ralentisse et s'arrête pour un instant.*

*Avec un fracas qui secoua la mer sur des kilomètres à la ronde, le corps retomba sur la surface. Des vagues explosèrent en tous sens à partir du corps tombant, avec suffisamment de force pour faire chavirer un grand navire. Mais l'horizon était vide de terre et de voile.*

*Il n'y avait personne pour voir que Léviathan s'était réveillé.*

— Tiré de *Darkwalker on Moonshae*

Le Léviathan est une grande baleine, plus grande même que les plus grandes baleines que nous connaissons dans notre propre monde. Créature paisible, il passe de longues années en hibernation au fond de la mer, atteignant virtuellement un état d'animation suspendue. Après de nombreuses années de sommeil, la créature bougera graduellement, faisant surface à la recherche d'air et nageant alors autour des îles, naviguant peut-être le long de la Côte des Epées, ou entrant dans la Mer Etincelante, tout en satisfaisant son énorme appétit de plancton, de varech et de petits poissons. A moins que la mère lui demande de remplir un dessein, impliquant quelque danger extrême en rapport avec son énorme puissance, le Léviathan regagne à nouveau son sommeil bienheureux et presque éternel.

**Léviathan**

FRÉQUENCE : Unique
NOMBRE : 1
CLASSE D'ARMURE : 4
DÉPLACEMENT : 24"
DÉS DE VIE : 48
Points de Vie : 250
% AU GÎTE : 80%
TYPE DE TRÉSOR : Néant
NB D'ATTAQUES : 2
DÉGATS/ATTAQUE : 6d10/1d100
ATTAQUES SPÉCIALES : Queue
DÉFENSES SPÉCIALES : Néant
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 30%
INTELLIGENCE : Basse
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : G (108 mètres de long)
PSI : Néant

Le Léviathan, bien que généralement placide, est une créature d'un pouvoir formidable. Sa large gueule est soulignée, non pas de fanons mous, mais de dents acérées comme des rasoirs. Il est capable de détruire d'une seule morsure un navire de bonne taille. Sa queue est également une arme formidable et peut facilement broyer la vie de toute créature de surface prise par sa frappe puissante.



Le Léviathan n'attaque que rarement sans provocation. Cependant, comme les poissons sont la base de son existence, s'il rencontre un bateau de pêche au travail, il y a 10% de chances que la puissante créature attaque et détruise le navire. Il combat toujours pour se défendre s'il est attaqué par des marins stupides. De plus, il vient toujours à l'aide de toutes les baleines qui sont chassées à moins de trente kilomètres de sa localisation — les cris aigus des baleines dans cette situation alertent la créature et lui indiquent leur position de façon infaillible.

Cependant, étant donnés l'étendue de l'océan et le penchant du Léviathan pour les longues périodes de sommeil, il y a moins d'une chance sur cent (considérez 1% en terme de jeu) qu'il entende les cris de baleines chassées ou qu'il attaque un bateau de pêche au travail passant par là.

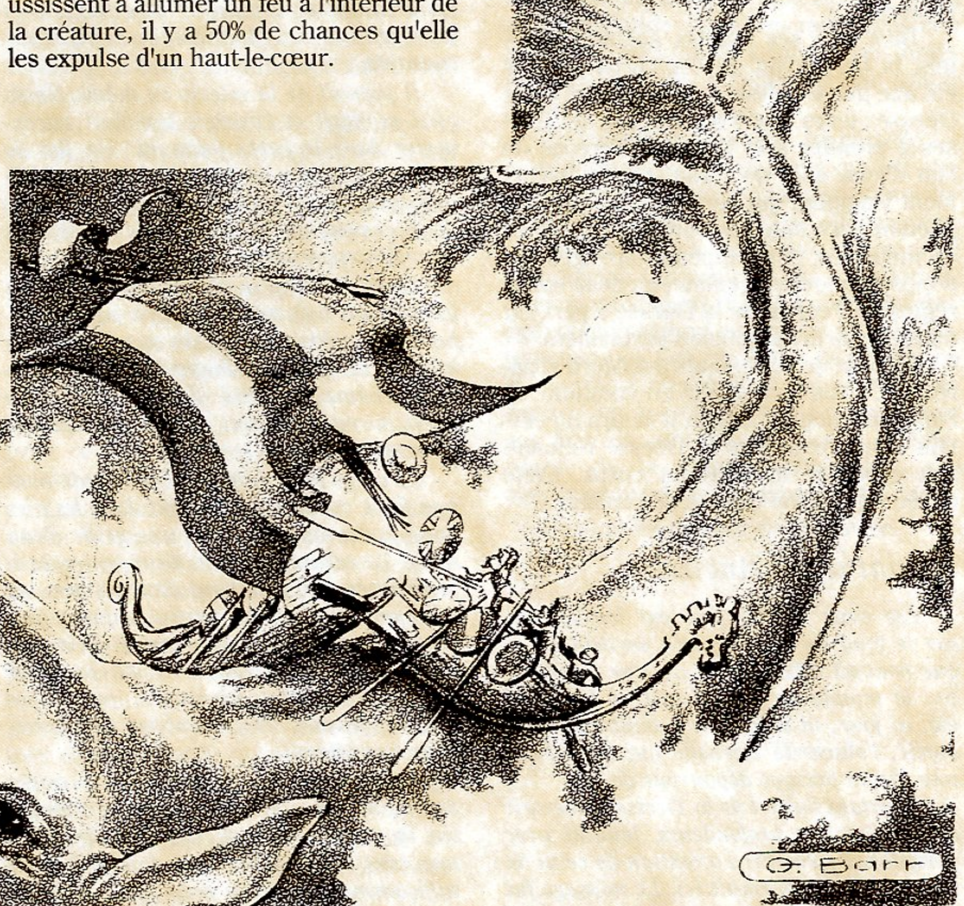
La méthode d'attaque préférée du Léviathan est de se lancer depuis les profondeurs et de broyer le navire entre ses mâchoires grandes ouvertes alors qu'il transperce la surface. Les marins se trouvant sur le vaisseau ont une chance de base de 10% d'échapper à l'estomac de la créature et de tomber à la mer ; cette chance augmente de 2% pour chaque tranche de un pied (30 centimètres) de distance entre la ligne médiane du navire (le point se trouvant exactement à mi-distance de la proue et de la poupe) et la position du marin. Ainsi, un marin se trouvant à la proue d'un navire de 18 mètres, à 30 pieds (9 mètres) de la ligne médiane du navire, a 70% (30 x 2 = 60% + la base de 10%) de chances de tomber librement à la mer.

Les personnages tombant dans la gueule de la baleine ont 50% de chances soit d'être mordus (ce qui cause 6d10 points de dégâts), soit de tomber indemnes dans le gosier de la créature. Une fois avalé, le personnage subit 1d6 points de dégâts par round en raison des sucs digestifs de la bête. Un personnage peut se creuser un chemin vers l'extérieur du Léviathan en lui infligeant 125 points de dégâts avec une arme tranchante. Chaque fois qu'un coup donné à l'intérieur du Léviathan touche et fait 10 points de dégâts ou plus, il y a 10% de chances que la baleine régurgite le contenu de son estomac, vomissant les personnages et tout le reste hors de sa gueule. Bien sûr, il y a 50% de chances que le Léviathan se trouve n'importe où entre 3 et 300 mètres (1d100 x 3) sous la surface lorsqu'il agit ainsi.

Si les individus qui ont été avalés réussissent à allumer un feu à l'intérieur de la créature, il y a 50% de chances qu'elle les expulse d'un haut-le-cœur.

La queue du Léviathan est large de 18 mètres et peut être utilisée pour frapper une cible différente de celle de la gueule. Elle est plus efficace contre des cibles à la surface de l'eau, infligeant 1d100 points de dégâts à chaque individu se trouvant sur son passage en cas de coup réussi.

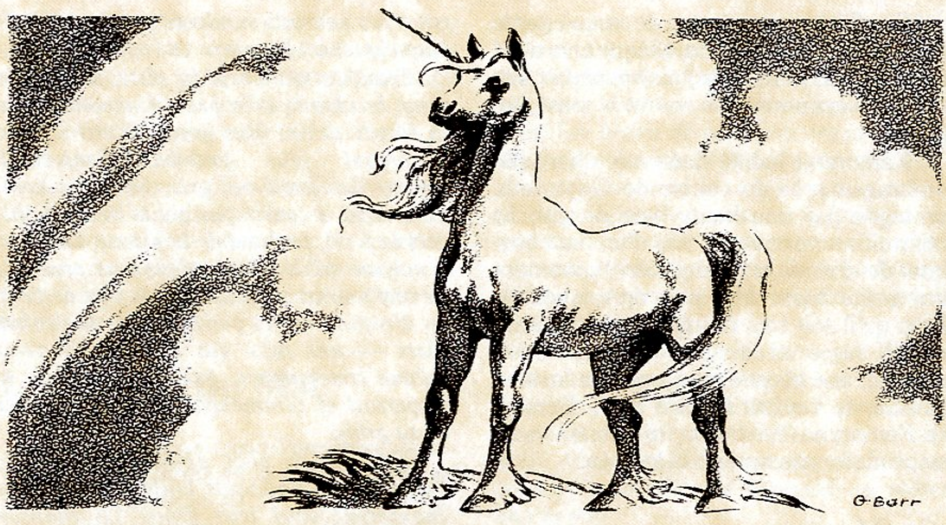
La faiblesse la plus grave du Léviathan réside dans sa vulnérabilité à la pollution et au poison. La bête n'a pas à faire de jet de sauvegarde contre les coups infligés par des armes empoisonnées, mais ceux-ci infligent 10 fois les dégâts normaux de l'arme concernée. Dans une zone où l'eau a été couverte d'abats ou de débris de corps morts (près d'un port actif par exemple), le Léviathan subit 1 point de dégâts par tour qu'il y passe. Ces dégâts peuvent être soignés au rythme d'1 point par jour passé par le Léviathan en eau propre.





Si le Léviathan est tué, sa place en tant que plus ancien enfant de la Déesse ne sera pas occupée de nouveau avant 1d10 x 10 ans. Lorsqu'une autre baleine prend cette place, elle ne fait que la moitié de la taille du Léviathan originel. Il lui faudra des siècles pour mûrir jusqu'à at teindre la taille et la puissance de son prédécesseur.

Le Léviathan a avalé plus d'un navire avec son contenu au cours des siècles. Son estomac contient aujourd'hui un assez grand amas de trésors indigestes — pièces, gemmes et joyaux. Il comprend 1d6 x 1000 exemplaires de chaque type de pièce, 1d100 gemmes, d'une valeur de 30d6 po chacune et 3d20 pièces de joaillerie d'une valeur de 1d8 x 100 po chacune.



## *Kamerynn, la Licorne*

*Le gui se mit à bruire, s'écartant pour permettre à la grande tête blanche d'émerger. La tête se secoua et une crinière satinée flotta à travers les airs pour venir se reposer sur le cou neigeux. Les rameaux de gui cassèrent lorsque le reste du puissant corps émergea de la charmille ombragée.*

*Des sabots, surmontés de jambes à la fourrure également blanche comme neige, firent un pas avec précaution parmi les fleurs sauvages, n'en écrasant aucune, alors que la créature marchait vers le bassin proche. Inclinant son cou jusqu'à ce que la longue corne brise la surface en une série de rides, la licorne but profondément. Toujours ensommeillé, Kamerynn la licorne leva sa tête et regarda autour du bosquet. Les herbes sous ses sabots avaient une douce saveur et il mangea de bon cœur des pousses les plus succulentes. Les rayons de la brillante lumière solaire pénétraient la voûte feuillue en plusieurs endroits, créant d'éblouissants rayons de jaune.*

*Lentement, Kamerynn brouta et but, recouvrant ses forces après ce long sommeil. Il savait que la Déesse l'avait réveillé dans un but et ce but requerrait sans doute de la force et de l'endurance. Avec une grâce majestueuse l'animal se déplaça à travers les épaisses touffes de trèfle.*

*Soudain, les eaux de la Sourcelune tourbillonnèrent, chuchotant faiblement. Kamerynn regarda fixement le bassin laiteux jusqu'à ce qu'il ait compris sa tâche. La licorne dressa la tête et trotta en direction des forêts parfaites et pastorales de la Vallée du Loch Myr. Après plusieurs minutes, Kamerynn commença à aller au petit galop, puis à galoper. Il courait bientôt comme un fantôme à travers les sentiers sinueux. Toutes les bêtes de moindre noblesse s'écartaient de son chemin à son approche tonnante. Portant haut sa corne d'ivoire et évitant soigneusement avec ses sabots les plantes les plus rares, la licorne courait pour répondre à l'appel de sa mère.*

— Tiré de *Darkwalker on Moonshae*

Il y a plusieurs licornes sur la terre du Ppeuple qui parcourent les endroits sauvages d'Alaron et de Gwynneth. La plus puissante de celles-ci est Kamerynn, qui règne en tant que roi des lieux sauvages, fier fils de la Dées elle-même.

Vive et vigoureuse, la licorne court à travers les terres sauvages de Gwynneth, ne craignant aucune créature naturelle. Plus grand et plus fort que tout autre membre de sa race, il est le symbole de tout ce qui est bon, libre et sauvage, pour le Ppeuple et les druides.

**Kamerynn, grande licorne mâle**

FRÉQUENCE : Unique
NOMBRE : 1
CLASSE D'ARMURE : 0
DÉPLACEMENT : 27"
DÉS DE VIE : 8+8
Points de Vie : 47
% AU GITE : 20%
TYPE DE TRÉSOR : Néant
NB D'ATTAQUES : 3
DÉGATS/ATTAQUE : 1d12/1d12/1d20
ATTAQUES SPÉCIALES : Charge
DÉFENSES SPÉCIALES : Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 40% et voir ci-dessous
INTELLIGENCE : Elevée
ALIGNEMENT : Chaotique Bon
TAILLE : G
PSI : Néant

Cette puissante créature est un adversaire (ou un allié) formidable dans un combat. Quand il charge, il frappe avec sa corne et cause des dégâts doubles, renonçant à ses attaques de sabots. Il est immunisé au poison et il peut sentir l'approche d'un ennemi à moins de 36". Il se déplace si silencieusement qu'il surprend ses adversaires 90% du temps.

Kamerynn a la capacité de *porte dimensionnelle* de la licorne, se déplaçant jusqu'à 36" plus loin en portant son cavalier. Il n'acceptera comme cavalier qu'une vierge au cœur pur, ayant reçu une bénédiction particulière de la Déesse.



Il effectue ses jets de sauvegarde comme un magicien du 13ème niveau et ne peut être ni charmé, ni *immobilisé* par magie. Il est immunisé contre la mort magique.

Kamerynn habite dans une charmille ombragée près du centre de Gwynneth, protégée par une haute haie de gui. La charmille se trouve au sein d'un haut bosquet de chênes et de trembles, contenant une petite Sourcelune près de son centre. Bien qu'il soit très vieux, il n'a rien perdu de sa force ni de ses sens. Lorsqu'il mourra, une licorne plus jeune endossera l'avatar de l'enfant honoré de la Déesse. Si Kamerynn est tué cette transition ne se produira pas avant 1d6 années.

## La Meute

*La Meute se réveilla sous l'éclat éblouissant blanc et froid de la pleine lune. Des formes grises et velues émergèrent d'une centaine de tanières, secouant la lassitude d'une longue hibernation de leurs muscles raidis et de leurs cerveaux embrumés par le sommeil.*

*Un grand mâle éleva sa voix vers la lune dans un long hurlement hululant. D'autres se joignirent à lui, d'abord un petit nombre, puis des centaines. Comme une seule créature, la Meute jeta sa voix vers les cieux, chantant les louanges de la Déesse.*

*Et alors un souffle de vent apporta au grand mâle l'odeur d'un cerf, se trouvant quelque part, assez proche, dans la nuit brumeuse. Des écharpes de brouillard flottaient entre les pins élancés, mais le brillant clair de lune illuminait les clairières et les endroits surélevés pendant que le loup cherchait la source de l'odeur.*

*D'autres relevèrent la piste, sentant le sang, la viande et la peur. L'aboiement de la Meute devint plus grave et prit un ton menaçant plus profond. Lentement, comme des fantômes gris, les loups commencèrent à courir par petits bonds à travers la forêt, prenant de la vitesse au fur et à mesure qu'ils retrouvaient leur vivacité. Le cerf tourna ses yeux rendus fous de peur en direction de ses poursuivants et s'enfuit alors — une fuite qui ne pouvait avoir qu'une conséquence, puisque la Meute se dispersait et commençait à se rapprocher de sa proie.*

*Une fois de plus, après des siècles de sommeil, les puissants loups de la Meute chantèrent pour leur proie. La chanson était ancienne et d'une beauté perçante. C'était une chanson sur la gloire de la Déesse et sur la puissance de ses enfants.*

*Mais par dessus tout c'était un chant de mort.*

— Tiré de *Darkwalker on Moonshae*

Les petites meutes de loups géants ne sont pas rares dans les zones sauvages des Sélénae. Ces prédateurs féroces tuent rapidement et sans pitié, arrachant avec impatience la viande crue des os de leur proie. Les humains imprudents sont aptes à entrer dans cette catégorie.

Ces loups sont des créatures territoriales et d'âpres combats se produisent si deux meutes pénètrent sur la même zone.

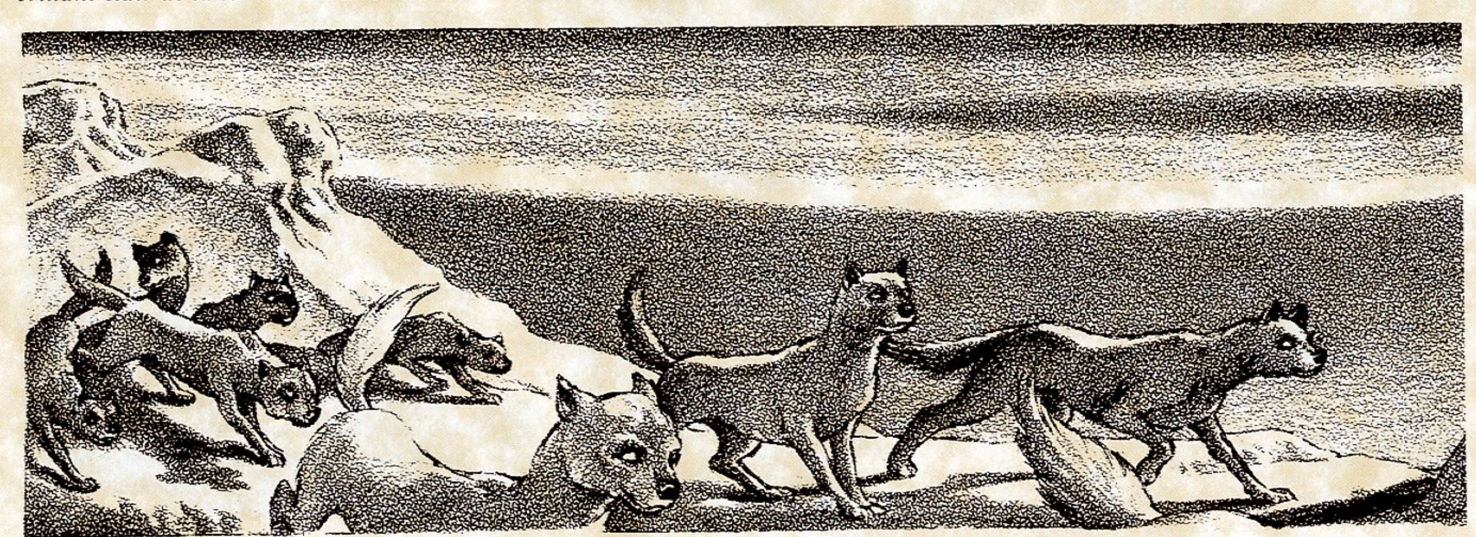
Cependant, lorsque la Déesse choisit de réveiller la Meute les territoires de ces groupes individuels fusionnent en un seul. Le plus grand mâle assume sans contestation le commandement. De nombreuses centaines de loups s'unissent et bondissent à travers la contrée, servant la volonté de la Déesse.

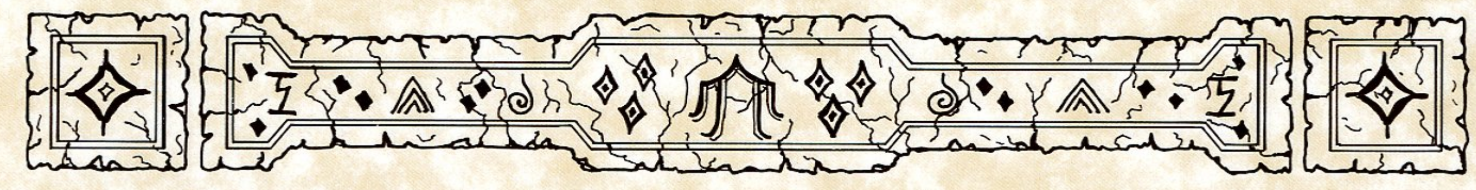
Au fur et à mesure que le temps passe, la Meute croît en taille jusqu'à devenir une force qu'on ne peut arrêter. Cependant la volonté de la Déesse doit rester forte pour lier les loups les uns aux autres, sinon ce groupement non naturel se dissoudra.

La plupart des loups de la Meute sont des loups géants qu'il faut les traiter comme tels en termes de jeu. Le mâle qui dirige la Meute est un spécimen particulièrement grand, car la puissance de la Déesse s'écoule violemment en lui.

**Chef de la Meute**

FRÉQUENCE : Unique
NOMBRE : 1
CLASSE D'ARMURE : 4
DÉPLACEMENT : 24"
DÉS DE VIE : 6 + 6
Points de Vie : 42
% AU GITE : 15%
TYPE DE TRÉSOR : Néant
NB D'ATTAQUES : 1
DÉGATS/ATTAQUE : 2d6
ATTAQUES SPÉCIALES : Trancher les jarrets
DÉFENSES SPÉCIALES : Néant
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 20%
INTELLIGENCE : Moyenne
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : G
PSI : Néant





Lorsque la Meute se forme, elle devient le tueur le plus efficace des Sélénae — peut-être le plus efficace de tous les Royaumes. Le Chef utilise les loups comme des soldats, les dispersant pour couvrir de grandes surfaces, mais les rassemblant lorsqu'une proie est en vue.

En chasse, la Meute est d'une patience infaillible. Peu importe la distance ou la vitesse à laquelle le gibier court, les loups de la Meute gardent le rythme. Et tôt ou tard la proie ne pourra plus courir, elle se retournera alors pour faire face à la marée se ruant sur elle, et elle mourra.

Dans un sens, la Meute est le plus immortel des enfants de la Déesse, car si son Chef est tué, le mâle le plus grand à sa suite en tient aussitôt le rôle, utilisant les mêmes traits que ceux donnés plus haut pour le Chef.

La Meute se formera sous le commandement de la Déesse, lorsque les loups se réveillent d'une hibernation. Quel que soit le besoin instinctif que cela crée, l'ordre de la Déesse les contraint à se joindre en un grand groupe dès qu'ils se réveillent. A cet instant, la Meute comporte trois cent à six cent individus. Ce réveil se produit 1d4 semaines après l'équinoxe de printemps.

La Meute est en mouvement permanent, toujours à la recherche de proies. Elle évite cependant presque complètement les habitations humaines, car le Chef semble sentir qu'il ne fera pas avancer la cause de l'Equilibre en frappant des communautés de fermiers et des chaumières de forestiers. Pendant qu'elle vagabonde, la Meute gagne 1d100 loups par semaine, jusqu'au solstice d'été. Elle reste unie aussi longtemps qu'il le faut, ou jusqu'à ce que l'équinoxe d'automne renvoie les loups à leurs tanières hivernales, mais elle ne croît pas en taille après la Mi-été.

La faiblesse la plus significative de la Meute est la vulnérabilité de son Chef, car s'il peut être remplacé ou contrôlé par une force extérieure, la Meute suivra toute route que la force ayant le contrôle lui imposera.

## Les forces du Mal

*Les eaux noires tourbillonnèrent, se séparèrent et la forme de la Bête émergea de la calme fraîcheur de la Source-Sombre. Des vignes rampantes massives étroitement serrées se rapprochaient grandement, mais le large corps écailleux écarta les plantes dérangeantes comme des brins d'herbe.*

*Kazgoroth se déplaça lentement, se délectant de cette liberté nouvelle. La Source-Sombre avait servi ses desseins, car le monstre sentait le pouvoir se déverser chaudement à travers son corps comme jamais auparavant pendant ses longs siècles d'existence. La Bête laissa un filet de salive acide couler de ses mâchoires largement ouvertes. Tournant ses yeux chauds et féroces vers le bassin, il regarda les eaux épaisses de la Source-Sombre bouillonner dans son sillage.*

*Retirant ses pieds de la boue qui faisait ventouse, la créature se fraya un chemin dans les marécages. Les troncs d'arbres cassaient comme de fragiles brindilles alors que ses larges épaules les poussaient hors de son passage. Une lourde patte griffue écrasait les fleurs, les insectes et les rongeurs avec un même manque d'attention. Les bruits de membres craquants, de végétation écrasée et de boue gluante, aspirant bruyamment à chaque pas, retentissaient violemment à travers le bois. La vie sauvage s'écartait du chemin de la Bête, courant pleine de terreur ou se blottissant dans une peur misérable jusqu'à ce que le monstre soit passé.*

*L'aube colorait le ciel lorsque Kazgoroth se mit en route vers l'ouest. Maintenant, le froid reflet de la mer arrivait en vue, s'étendant jusqu'à l'horizon et au-delà. Mais le but du monstre était beaucoup plus proche que l'horizon ou même que la mer.*

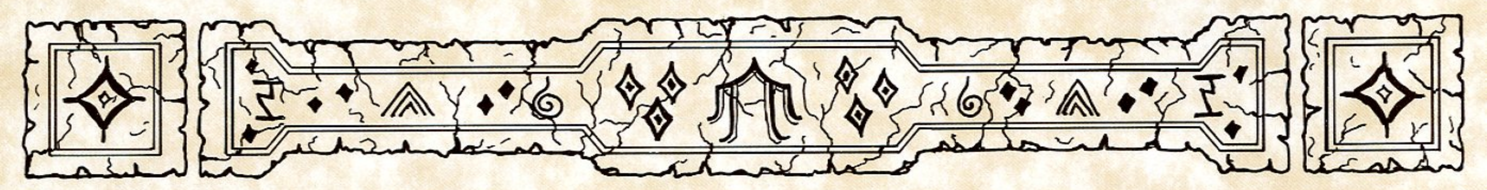
*Devant les eaux se tenait un petit château et Kazgoroth savait que des humains en abondance demeureraient ici. Devant le château s'étendaient de larges champs, couverts de tentes et de bannières, remuant de l'activité de la vie.*

*Kazgoroth gagna ce champ.*

— Tiré de *Darkwalker on Moonshae*

La Déesse maintient avec affection l'Equilibre de la nature sur ses terres, totalement avertie qu'il existe des forces déployées devant elle qui chercheraient à nuire gravement à cet Equilibre. Les petits monstres et les rois avares qui tuent pour la joie de causer la mort sont trop nombreux pour être comptés. Les constructeurs et les dresseurs de terre qui cherchent à mettre de l'ordre dans le





chaos organisé de la nature sont moins nombreux mais tout aussi menaçants. Ils abattent les arbres des forêts de la Déesse et emplissent son ciel de la fumée noire des feux de charbon.

Mais aucun de ces extrêmes ne présente une menace égalant celle que représente le vieil ennemi de la Terre-Mère. Bien qu'il ne parcoure que rarement le pays, la menace qu'il fait peser s'étend jusqu'à des sommets bien plus hauts que celle qu'a pu faire peser n'importe quel autre ennemi auquel la Déesse a eu à faire face.

Cet ennemi est Kazgoroth, la Bête. Accompagné de ses serviteurs, la Bête cherche à tuer et à détruire n'importe où à la surface des Sélénae, prenant un plaisir particulier à profaner les lieux de la beauté la plus sacrée.

Kazgoroth ne travaille pas seul lorsqu'il fait la guerre à la Déesse. Au lieu de cela, la Bête utilise ses puissantes capacités magiques pour obtenir l'aide de nombreux compagnons d'arme, utilisant souvent d'anciens alliés de la Déesse elle-même. La Bête ne se délecte de rien plus que de la corruption d'un druide pour ses projets mauvais.

**Kazgoroth**

FRÉQUENCE : Unique
NOMBRE : 1
CLASSE D'ARMURE : 0
DÉPLACEMENT : 12"
DÉS DE VIE : 16
Points de Vie : 120
% AU GITE : 0
TYPE DE TRÉSOR : Voir ci-dessous
NB D'ATTAQUES : 3
DÉGATS/ATTAQUE : 1d12/1d12/3d10
ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 60%
INTELLIGENCE : Elevée
ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais
TAILLE : G (5,40 mètres de haut)
PSI : Néant

Les origines de Kazgoroth se cachent dans le passé, presque aussi loin que celles de la Déesse elle-même. Dans le panthéon des Royaumes, la Bête se manifeste comme un aspect de Malar (MAI-lar), le Seigneur des Bêtes. Cependant sur les Sélénae cet aspect a un but particulier : la perturbation de l'Equilibre.



La Bête est un adversaire formidable en combat, même si il cherche à chaque fois que c'est possible à combattre par astuce et tricherie plutôt que dans une franche mêlée. Lorsqu'il combat sous son aspect véritable, Kazgoroth attaque avec les griffes de ses pattes avant, tentant d'étreindre l'adversaire, et avec sa morsure vicieuse. Il peut, en même temps, lancer sa queue en un mouvement tournant pour frapper un adversaire, qui se trouve derrière lui, en lui causant 1d6 points de dégâts. Une personne frappée de cette façon doit réussir un Test de Dextérité avec une pénalité de —5 sous peine d'être K.O. debout. Il ne peut rien faire au tour suivant sinon se tenir debout.

Kazgoroth ne peut être touché que par des armes magiques +2 ou mieux. Sa résistance à la magie s'applique à tous les sorts de magicien et de clerc ; il ne possède aucune résistance à la magie face aux sorts de druide.

Kazgoroth peut changer de forme à volonté, diminuant son corps jusqu'à ce qu'il fasse la moitié de sa taille, le minimum qu'il puisse atteindre. Il ne peut prendre de forme plus grande que lui — mais en fait, il n'en a pas vraiment besoin ! Il possède un certain nombre de capacités spéciales.

La Bête peut avec sa morsure *causer la lycanthropie*, si il choisit de le faire. Il peut à volonté *détecter la magie* et *détecter l'invisibilité* dans un rayon de 24". Il peut lancer un *charme permanent* sur une victime se trouvant dans une portée de 1" ou moins. Un des effets secondaires de ce *charme* est que la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts chaque semaine sous peine de perdre un point de Charisme de façon permanente (sans toutefois descendre sous un minimum de 3). Il peut lancer un *sort de mort* une fois par semaine sur un personnage de 7ème niveau ou moins.

La Bête est dotée de la capacité unique d'accomplir une version corrompue du sort *charme de masse*, créant pour lui un groupe de soldats mort-vivants d'une loyauté fanatique connus sous le nom de Guerriers de Sang. Une unité de soldats, atteignant jusqu'à 500 individus, peut être corrompue de cette façon aussi longtemps qu'elle possède un chef fort pour servir en tant que lieutenant de la Bête. Les traits de jeu des Guerriers de Sang suivent cette description.

Kazgoroth tire son pouvoir de la Déesse elle-même et il choisit par conséquent pour se reposer une Sourcelune qui a été polluée ou désacralisée d'une autre façon. La Bête est le seigneur des firbolgs et ordonnera souvent à un groupe de ces géants de garder sa source, et peut-être de la polluer, tandis qu'il se repose et gagne du pouvoir. Si Kazgoroth est tué par n'importe quel moyen autre que l'Epée de Cymrych Hugh, il reviendra 3d6 années plus tard. La rumeur prétend qu'il peut être détruit de façon permanente si on utilise cette épée pour le tuer et qu'on réduit ses restes en cendres.

**Guerriers de Sang**

FRÉQUENCE : Rare
NOMBRE : 50-500
CLASSE D'ARMURE : 2
DÉPLACEMENT : Comme de leur vivant
DÉS DE VIE : 8
Points de Vie : 40 chacun
% AU GITE : Néant
TYPE DE TRÉSOR : Comme de leur vivant
NB ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : 1d10
ATTAQUES SPÉCIALES : Néant
DÉFENSES SPÉCIALES : Néant
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Néant
INTELLIGENCE : Faible
ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais
TAILLE : M
PSI : Néant

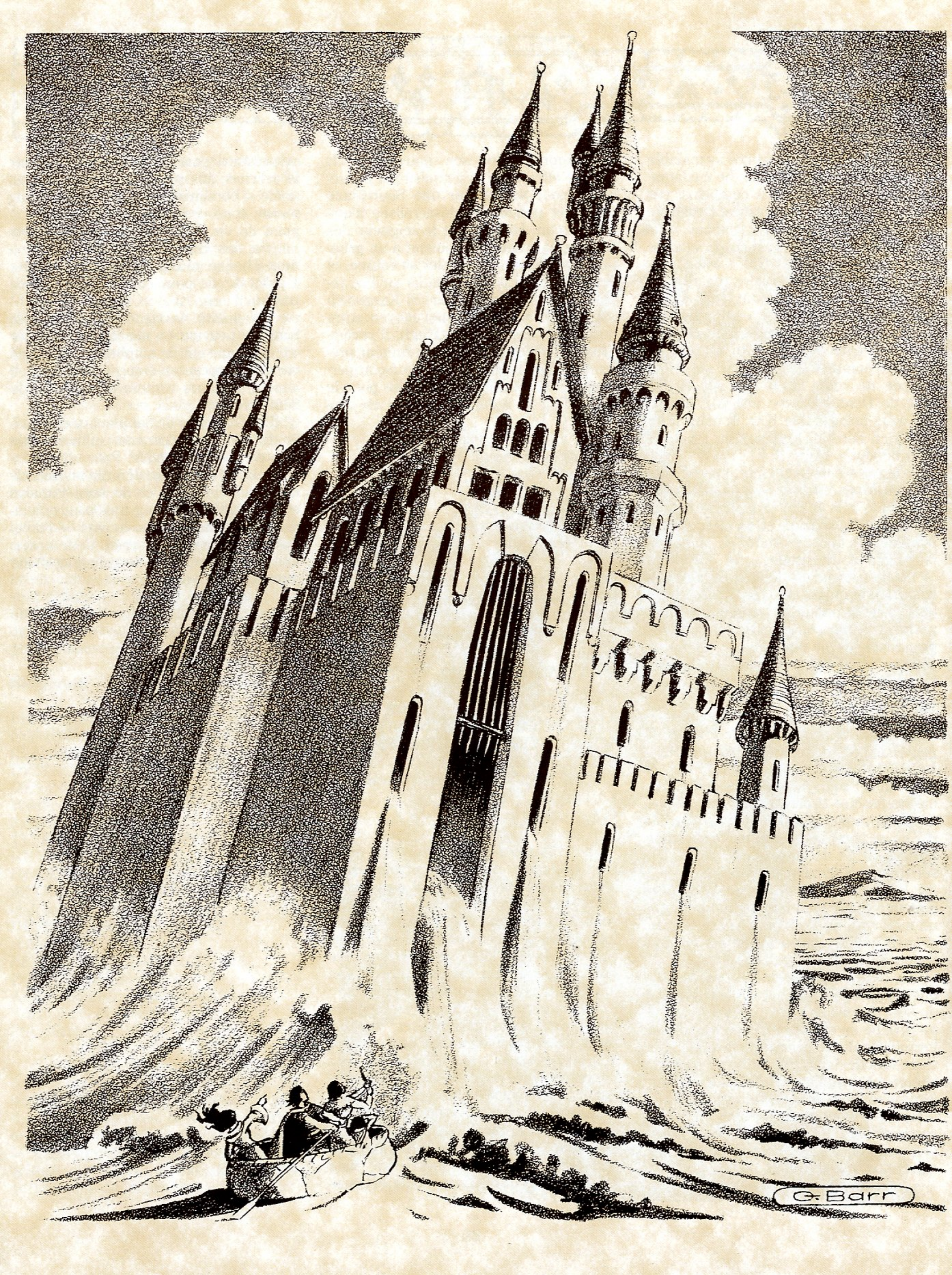
Les Guerriers de Sang sont des guerriers humains normaux corrompus et transformés en une sorte de soldats mort-vivants par le pouvoir de Kazgoroth. Ils sont d'une loyauté fanatique, ne font jamais de test de moral et se réjouissent de tuer. La Bête peut créer une telle unité à chaque fois qu'il émerge de son hibernation pour parcourir la terre.

Les Guerriers de Sang commencent rapidement à se décomposer, ressemblant à des zombies au fur et à mesure que leur peau et leur chair pourrissent. Leurs féroces yeux rouges les distinguent cependant des autres mort-vivants.

Les Guerriers de Sang doivent tuer pour conserver leur force. Tous les Guerriers de Sang commencent avec 40 points de vie. Chaque Guerrier de Sang perd 5 points de vie pour chaque semaine passée depuis que la troupe a tué pour la dernière fois un humain ou un humanoïde. Lorsqu'un Guerrier de Sang meurt, tous ceux qui restent perdent 1 point de vie. Pour récupérer des points de vie, les Guerriers de Sang doivent tuer. Chaque membre de la troupe gagne 1 point de vie pour chaque victime tuée par l'un d'eux.

Les points de vie d'un Guerrier de Sang ne peuvent en aucun cas dépasser 64. Quel que soit le nombre de points de vie dont dispose un Guerrier de Sang , il attaque toujours comme un guerrier du 8ème niveau.

Les Guerriers de Sang ont une capacité de *hâte* qu'ils peuvent utiliser avant d'entrer dans la bataille. Pour obtenir ce pouvoir, il faut que se déroule un assassinat rituel d'humains ou de demi-humains et il faut utiliser le sang frais pour en oindre les Guerriers. C'est le chef de l'unité qui doit accomplir ce rituel. Cette opération a les effets d'un sort de *hâte* d'une durée de 1d4 tours.


G. Barr

# SITES SPÉCIFIQUES DES SÉLÉNAE

*Mes pérégrinations parmi les Sélénae restent au nombre des voyages les plus séduisants que j'ai faits, dans une vie qui ne fut pas totalement dépourvue de fascination. Ces îles, si paisibles et bucoliques en surface, se révélèrent être des foyers de tension et de conflits. Je dois confesser qu'une certaine surprise me saisit lorsque je commençais à percevoir les véritables dispositions des peuples des Sélénae.*

*Je prenais le Ppeuple pour ce qu'on croit qu'il est le long de la Côte des Epées — à savoir un peuple quasiment sans ambition, satisfait de son sort et auquel il manque l'initiative pour réaliser de sérieux changements. Des gens paisibles, pensais-je, cibles malheureusement vulnérables pour leurs rapaces voisins septentrionaux.*

*Et les Nordiques ! Bien sûr, il est bien connu que ce sont des barbares ignorants, qui font montre dans l'existence de plus d'intérêt pour les boissons fortes et les lits chauds que pour des ambitions plus élevées.*

*Même les yeux perçant d'un vieux sage, je l'ai appris, peuvent s'ouvrir à la lumière d'une connaissance nouvelle.*

*Mes voyages commencèrent par le trajet jusqu'à Callidyrr. Je n'ai point souvenance de ce à quoi je m'attendais — selon toute vraisemblance mon esprit imaginait un petit port garni d'un assortiment de bâtiments délabrés, peut-être protégé par un vieux mur. Rien ne m'avait préparé aux hautes flèches d'albâtre de Caer Corwell, se dressant vers le ciel comme pour défier les dieux eux-mêmes (bien sûr il n'y avait nulle intention d'un défi de ce genre, car le Ppeuple envisage sa déesse comme la terre sous lui, plutôt que comme une présence céleste).*

*Le port de Callidyrr se révéla, alors que mon navire s'en approchait, être une installation profonde et sûre, avec de grands et robustes quais, un solide brise-lames et une activité frénétique. Mon navire se rangea le long du quai et une douzaine d'ouvriers vifs l'amarrèrent, aidant un vieux sage à descendre une passerelle chancelante (j'aurais pu m'en arranger seul, mais ils voulaient tellement se rendre utiles).*

*La chose la plus surprenante à propos de ce port, résidait, pour un peuple non marin, dans la vigueur et l'apparente maîtrise des activités associées à la mer. Bien que le Ppeuple ne construisît pas lui-même de grands vaisseaux et qu'il préférât travailler à terre, il se donnait de la peine pour s'assurer qu'on offrait aux visiteurs de magnifiques chambres. Les auberges étaient propres et le service amical (je recommande l'Auberge du Dauphin Dansant — demandez Iseult).*

*Le miracle de la construction de Caer Callidyrr ne fut que légèrement diminué à mes yeux lorsque j'appris qu'il s'agissait là d'une relique d'une époque antérieure — le seul vrai Age d'Or du Ppeuple, lorsque leurs terres étaient unies sous la bannière du Haut Roi Cymrych Hugh. Comme je faisais route à travers les îles, jusqu'à Corwell, puis jusqu'à Moray, je ne vis jamais aucun autre édifice qui puisse espérer rivaliser avec le palais du Haut Roi.*

*Le Haut Roi, je crois qu'ils l'appellent Carrathal ou quelque chose d'approchant, ne trouva pas le temps de rendre visite à un vieux sage du continent. Je soupçonne que la perte fut plus grande pour lui que pour moi (j'effacerai cette ligne plus tard ; c'est vraiment indigne de moi).*

*Pour me rendre à Moray j'employai une grande variété de moyens de transport, la plupart d'entre eux n'étant pas à recommander selon moi au voyageur moderne. Le coracle — une monstruosité à la coque profonde et ronde apparentée aux bateaux — qui m'emporta de Callidyrr à Corwell est une embarcation de cauchemar, plus adaptée à la torture qu'au transport.*

*Je m'arrangeai pour faire la traversée jusqu'à Moray à bord d'un galion Calishite — un vaisseau plus stable, même s'il est plus lent, que le coracle. Moray s'avéra plus proche de la conception que j'avais des Sélénae que Callidyrr ou Corwell : c'était un royaume appauvri, instable et sale. Le moment où j'eus l'infortune de le visiter se situait entre les semailles et la moisson. C'est une période de débauche éthylique qui ferait honte à certains des palais de plaisirs d'Amn (ne buvez jamais l'hydromel sombre des Sélénae occidentales avec le ventre vide !).*

*Enfin, de Moray, je pris la mer vers le nord, jusqu'en Norlandie et de là vers Gnarhelm. J'estimai que les royaumes des Nordiques étaient des nations calmes et paisibles. Les hommes étaient heureux du sort que leur réservait la vie ; les femmes, c'était une règle, n'étaient pas autorisées à rencontrer les étrangers. Si une seule chose me fut une déception au cours de mes voyages parmi les Nordiques, c'est bien celle-là.*

— Tiré des Volumes du Journal d'Elminster le Sage, *Voyages le long de la Côte des Epées*

Dans ce chapitre, les pays des Sélénae sont divisés en lieux particuliers, et sont traités en détail.

La première partie du chapitre concerne les terres du Ppeuple, qui comprennent les royaumes de Caer Callidyrr, de Corwell, de Moray et de Snowdown.

Ensuite viennent les royaumes des Nordiques qui comprennent Norheim, la Norlandie, Oman, Gnarhelm et l'Archipel de Korinn.

Enfin, les royaumes qui ne peuvent être facilement classés dans l'une ou l'autre de ces catégories sont traités. Il s'agit des îles de Flamsterd, occupées principalement par les suivants du mage du même nom, de la région montagneuse de Hauteloge, qui est la place forte de la plupart des nains restants sur les Sélénae, de Synnoria — le centre sacré du pays des Llewyrr que peu d'humains ont traversé, et la Vallée du Loch Myr, la région la plus vierge de toutes les îles.

Chacune de ces régions est organisée sous la forme d'un regard sur sa localisation géographique dans les Sélénae, suivi d'informations présentées comme dans l'*Encyclopédie des Royaumes.* Ainsi, une brève introduction ("Coup d'Œil") décrit la région comme on la verrait au premier regard. Elle est suivie par des extraits des parchemins d'Elminster, puisés dans les voyages du sage dans les Sélénae. Le paragraphe s'achève sur des renseignements pour le jeu qui seront utiles au MD essayant d'entraîner des joueurs à s'aventurer en ce lieu.

# LES TERRES DU PPEUPLE

## Callidyrr, Royaume du Haut Roi

### *Coup d'Œil*

Royaume le plus puissant et le plus ancien du Ppeuple, Callidyrr occupe la majeure partie de l'île d'Alaron. Le Palais du Haut Roi, Caer Callidyrr est de loin l'édifice le plus magnifique des îles. C'est le centre de la magie, car ici, le conseil des sorciers a l'oreille du Haut Roi. C'est aussi le centre de l'artisanat, la source des armes en acier les plus fines de toute la Côte des Epées.

La frontière septentrionale de Callidyrr coure le long des montagnes de Belletaille. C'est une chaîne relativement basse, mais très accidentée, qui sépare ce royaume de celui des nordiques, Gnarhelm.

Callidyrr est de loin le royaume le plus prospère et le plus civilisé des Sélénae. La terre y est riche et les ressources naturelles, tels le bois et le fer, y sont abondantes. On a même découvert de l'or, de l'argent et d'autres métaux précieux dans les contreforts de la Chaîne de Belletaille.

Callidyrr reçoit plus de visiteurs venant de la Côte des Epées et d'au-delà, que tout autre royaume des îles et, par conséquent, sa population est plus hétérogène. Il n'est pas rare de rencontrer dans les rues de la capitale des marchands Calishites, des mercenaires de Thetyr, des charpentiers de marine de Mintarn et beaucoup d'autres étrangers mêlés aux commerçants et pêcheurs du Ppeuple.

La plus grande partie de Callidyrr est constituée d'une plaine doucement vallonnée. Plusieurs bonnes routes traversent le pays, s'étendant au nord et au sud de la capitale. Beaucoup d'autres routes ont été abandonnées.

La plus grande forêt du pays, la Forêt de Dernall, est le repaire de plusieurs bandes errantes de hors-la-loi et d'assassins. Même la milice du Haut Roi craint de pénétrer dans ces étendues sauvages, sauf en grand nombre.

Mais l'endroit le plus fabuleux de ce royaume, et c'est une des merveilles des Sélénae, s'étale au sommet des collines surplombant la cité la plus peuplée des îles. Caer Callidyrr règne sur la ville du même nom. Le Palais du Haut Roi est une merveille d'architecture. On peut voir ses hautes flèches percer les nuages alors que les navires font voile à travers les eaux paisibles de la Baie de l'Aiglefin.

Au sein des voies tortueuses du château, les troupes d'élite du Haut Roi s'entraînent et le conseil des sorciers se réunit pour conseiller son souverain. Il est rare que le Haut Roi en personne quitte son château, ou qu'il reçoive des visiteurs. Il mène son pays et son peuple depuis son splendide isolement.

### *Notes d'Elminster*

Il faudrait un volume bien plus épais que celui-ci pour décrire les merveilles de Caer Callidyrr, mais la beauté du palais gît profondément au cœur des murs de granit blanc. Sous l'actuel monarque, on a laissé un scandaleux état de saleté et de délabrement ternir cet endroit.

Bien sûr, je n'ai pas d'affection pour Sa Majesté le Roi Carrathal. Ce digne sire a estimé que ma visite n'était pas une raison suffisante pour m'accorder une audience. On m'a souhaité la bienvenue dans son château, mais rien de plus.

Comme j'y passai plusieurs jours, je remarquai une humeur curieuse dans le château et la ville en contrebas. Oh, le Ppeuple était assez amical et je passai plusieurs après-midi à parcourir avec attention les étals de marchandises du marché de la ville, prenant même la liberté de choisir une dague aiguisée chez un vieux fabricant d'armes — lequel prétendait avoir été autrefois l'armurier des troupes du roi. Et son arme était un bel ouvrage.

Mais comme je l'interrogeai sur le roi actuel, l'homme m'entraîna sur un autre sujet. Je m'aperçus qu'il en était ainsi à travers toute la ville et même parmi les serviteurs du château. Personne ne voulait parler de leur seigneur, lequel aimait la solitude.

La ville en elle-même est un endroit brillant et gai. La musique des bardes et des ménestrels y fleurit ; on vend dans de nombreuses petites échoppes des produits venant de partout dans les Royaumes. Les estaminets sont, bien sûr, fréquents, mais ils sont pour la plupart propres et relativement calmes — ce qui est inhabituel pour un grand port.

Les distractions qui abondent à travers la ville évoquent à l'esprit les images d'un festival continuel, changeant sans cesse alors que le Ppeuple trouve quelque chose de nouveau à célébrer chaque jour qui passe. Les musiciens parcourent les rues, jouant de leurs instruments et chantant selon l'humeur qui se saisit d'eux. Les bardes du Ppeuple, les ménestrels d'Eauprofonde et les joueurs de cornemuse de Calimshan sont présents en nombre à peu près égaux, à tel point que si la musique de l'un commence à décroître dans les oreilles du promeneur, celle d'un autre intervient aussitôt pour prendre sa place.

En ce qui concerne les mythiques sorciers — le conseil étant tout du moins mythique, ici sur les Sélénae, où les pratiquants de la magie ne sont pas chose courante — je n'en vis qu'un. C'était un jeune homme glabre qui me salua bien bas un matin le long du mur, puis psalmodia un sortilège et s'envola au-dessus de la ville, attirant une attention assez considérable.

Le château en lui-même est une forteresse splendide, entourée d'épais murs





faits de cet étrange granit blanc. Il est gigantesque, encerclant le sommet de trois grandes collines. On peut y accéder par trois hautes portes, une au sommet de chaque colline, mais les abords de chaque porte sont solidement protégés par les tours et les murs ci-adjacents. Malheureusement, en de nombreux endroits la pierre blanche a été tachée par la suie, car personne ne semble faire le moindre effort pour la maintenir propre. Des lézardes et des éclats sont apparus dans les murs et plusieurs des plus hautes tours ont été jugées trop dangereuses pour rester en usage.

On m'accorda l'accès à une des tours les plus robustes d'où la vue valait l'ascension, même pour mes vieux os. La flèche semblait étroite à un point impossible, pourtant les joints dans la maçonnerie portaient le signe d'une force réellement éternelle et la vue du château, de la ville et de la baie se révéla superbe. Il était facile de comprendre pourquoi la forteresse n'était jamais tombée devant un envahisseur : les accès par voie de terre sont protégés par une série de ravins découpés et les pentes des trois collines sont escarpées et rocheuses.

Je fis route vers le nord depuis la capitale, à bord d'une charrette à foin cahotante qui transportait du fourrage pour les mines du cantrev Pierrenoire. Heureusement, la grande qualité de la route, faite apparemment du même granit blanc que le palais du Grand Roi, rendit cette chevauchée supportable. Nous nous déplaçâmes rapidement, atteignant le cantrev en quelques jours.

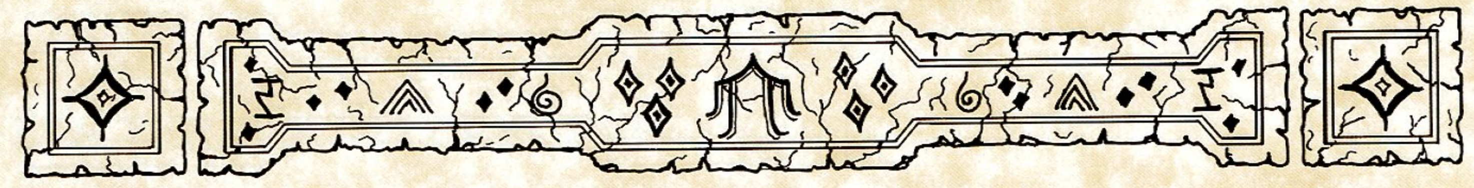
Le cantrev Pierrenoire est vraiment un regroupement d'ateliers, auxquels ont été accessoirement ajoutés des maisons, car il s'agit du gisement d'un des meilleurs minerais de fer des Royaumes. Les mineurs travaillaient jour et nuit, supervisés par un grand nombre de nains bourrus qu'on avait dû attirer ici avec des salaires extraordinaires. Un voile de fumée noire semblait peser lourdement sur la vallée occupée par le cantrev.

Les mines sont situées au pied des montagnes environnantes. Un flot important de charrettes transporte le minerai de valeur jusqu'aux fonderies et aux forges se trouvant plus bas dans le cantrev. En ce lieu puant, l'air pique les yeux et on trouve partout les détritus des efforts humains.

Bien que la ville ait l'air pauvre, sa richesse est bien en évidence. J'appris qu'on avait découvert de l'or dans plus d'une des mines ; le métal jaune avait été dépensé en alcools, nourritures ou paillardises par nombre de mineurs couverts de boue. Ce cantrev, qui, à ce que j'ai compris, est représentatif des villes minières se trouvant le long de la frange australe de la Chaîne de Belletaille, possède une milice appréciable, bien que mal entraînée. Le seigneur de la ville, je crois qu'ils l'appelaient McDonnell, se mettait beaucoup en évidence. Il déambulait à la tête de la milice pendant la journée, puis, à la nuit, il titubait de taverne en taverne accompagné d'une foule de profiteurs.

Il va sans dire que je ne fus pas déçu d'embarquer à Pierrenoire pour la partie australe du royaume, commençant mon voyage en suivant la rivière Cygneline en coracle. Ce voyage fut en tout point agréable, jusqu'à ce que la rivière commence à serpenter à travers les profondeurs enchevêtrées de la Forêt de Dernall.

Là, mon batelier et moi fûmes abordés par des brigands qui usèrent d'un ingénieux filet pour piéger notre esquif. Les choses parurent plutôt sinistres pendant



un moment, mais j'arrivai à les persuader de rendre sa liberté à mon batelier et de m'amener à leur chef.

Ce gentilhomme, un larron aux manières particulièrement châtiées que j'entendis appeler O'Roarke, s'excusa pour ce qui constituait une méprise, car ses hommes avaient supposé que je voyageai avec une grande quantité d'argent destinée aux coffres du Haut Roi. Lorsqu'il appris que ma mission ne se voulait qu'un voyage d'études, il se révéla être le plus aimable des hôtes.

O'Roarke m'informa qu'à son avis le Haut Roi n'était pas le véritable chef du Ppeuple. Apparemment, la vigueur dans l'esprit de mon hôte de cette opinion, qu'il considérait comme une vérité absolue, résultait d'un édit le déclarant hors-la-loi.

Ce hors-la-loi s'était entouré d'une compagnie d'hommes loyaux qui profitait désormais des fruits de la terre, complétés par tous les fruits du roi dont ils pouvaient délester les coffres royaux. En fait, O'Roarke et sa bande vivaient assez confortablement. Je vis des douzaines de jeunes filles dans le camp, dont beaucoup étaient assez jolies, et je fus convié à un après-midi de distraction par un Barde Mineur qui n'en semblait pas moins avoir un talent plutôt prometteur.

Ces hors-la-loi vivaient dans une ville unique, située au centre d'un marais qui se trouvait proche du cœur de la forêt. Leurs chaumières étaient construites autour des troncs des arbres, ou sur des pilotis qui s'élevaient de la fange. Ils se déplaçaient en canoë dans les environs, ou utilisaient les toiles enchevêtrées des lianes pour gambader ici et là. Je dois avouer avoir utilisé le canoë lorsque je me déplaçai — les lianes, je le crains, étaient destinées à des hommes bien plus jeunes que moi.

Je restai plusieurs semaines avec les hors-la-loi, profitant d'une poursuite angoissante lorsque la milice du Haut Roi nous tomba dessus plutôt par surprise. Je crains d'avoir constitué une certaine gêne quand mes parchemins se sont envolés juste au moment où les gardes cuirassés faisaient irruption dans le camp. L'occasion d'être le témoin d'une compagnie réellement disciplinée en action valait cependant bien ce désordre ; les guerriers d'O'Roarke attirèrent les hommes de la milice dans une embuscade soigneusement préparée et leur tombèrent dessus de tous côtés avec une férocité charmante. La mêlée fut relativement exempte de sang — O'Roarke ne perdit aucun de ses hommes et je pense qu'un seul des gardes tomba mort, alors que beaucoup s'enfuirent avec un assortiment d'entailles et de meurtrissures. Je suis sûr qu'il faudra une forte motivation pour ramener cette troupe dans la forêt.

Je quittai finalement à regret ces joyeux brigands, car j'avais une autre région d'Alaron à voir avant de continuer mon voyage. Les hommes de O'Roarke me fournirent une protection jusqu'à la limite australe de la forêt et me pourvurent d'une paire de chevaux et d'un palefrenier pour le reste de mon voyage.

Je fis ma dernière étape au cantrev Llewellyn, un grand village de pêcheurs sur la côte occidentale. Finalement, cette communauté s'accordait avec l'idée préconçue que j'avais eu du Ppeuple : c'était un simple bourg de plusieurs centaines de chaumières et de quelques douzaines de bâtiments plus grands. Une tour de pierre, à peu près à 1,5 kilomètre à l'intérieur des terres, assurait la sécurité contre les raids des Nordiques.

Une grande communauté de petites-gens avait creusé des terriers dans les flancs des collines près de cette tour et les membres du petit peuple étaient nombreux dans la ville elle-même. Plusieurs d'entre eux y sont propriétaires de tavernes et d'auberges et y servent une clientèle à prédominance humaine.

Lord Llewellyn me reçut comme son invité et me fit subir une litanie sans fin de doléances sur le compte du seigneur, Lord Kythyss, son voisin du sud. Il semble que les deux se disputent les droits de pêcher dans les eaux poissonneuses situées entre les deux cantrevs. Ils ont fait appel au Grand Roi pour qu'il rende un jugement, mais ils n'ont jusqu'alors pas reçu de réponse. Il semble que Lord Kythyss ait désormais engagé une compagnie de mercenaires pour protéger ses navires. Lord Llewellyn est certain qu'ils ont l'intention de marcher sur sa ville. Sa Seigneurie m'a donnée l'impression d'être un homme particulièrement timide pour un dirigeant de ce rang.

Je n'ai aucune indication sur la façon dont ces deux seigneurs ont résolu leur conflit, car peu après mon arrivée j'engageai un marin-pêcheur pour me faire traverser le détroit séparant Alaron de l'île de Gwynneth. Mais c'est une autre histoire.

## *Informations de Jeu*

La Chaîne de Belletaille est la demeure d'un étalage désagréable de monstres. Des trolls parcourent en grand nombres les hautes terres, rendant dangereuses les passes à travers la chaîne pour qui que ce soit, à l'exception des grands groupes de voyageurs (même ceux-là peuvent servir de proie s'ils ne montrent pas une prudence suffisante).

Tous les cantrevs le long de cette chaîne tirent leur subsistance, comme le fait Pierrenoire, en extrayant les métaux des riches veines au sein des contreforts. Les raids orques et gobelins ne sont pas rares, et chaque cantrev maintient une milice, de 2d4 x 100 guerriers du 1er niveau, prête à prendre les armes pour assurer sa défense.

Tous les cantrevs peuvent rassembler une milice, généralement 200 à 500 guerriers du 1er niveau, dont à peu près 25% portent des arcs longs et dont 15% sont montés sur des chevaux. L'armée du Haut Roi, et toutes les milices de la moitié australe du royaume, sont également équipées de quelques chars de bataille.

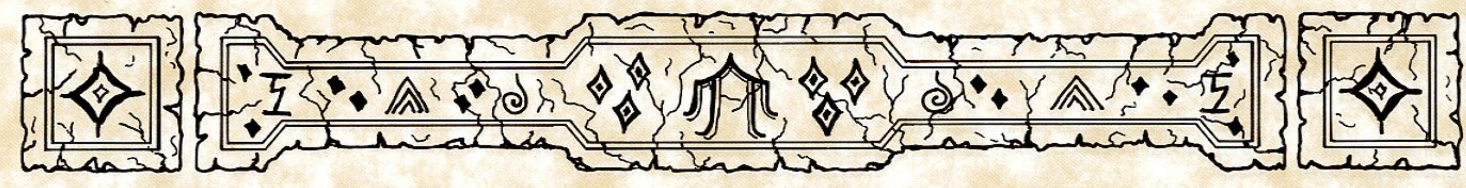
Le Haut Roi possède un corps de gardes d'élite, comprenant 180 guerriers du 5ème niveau. Il peut aussi rassembler une armée qui comprend 300 hommes de troupe du 3ème niveau et 1.500 du 1er niveau. Parmi ceux-ci 400 sont des archers porteurs d'arcs longs, 300 sont des cavaliers et 50 constituent des équipages de chars de bataille, conduisant un total de 25 véhicules.

Le conseil des sorciers concentre la plus grande partie du pouvoir magique sur les Sélénae dans les mains du Haut Roi. Il est constitué de 11 magiciens de niveau 9 et plus. Le mage le plus puissant, Curmavyss, est du 15ème niveau.

# Corwell, centre historique du Ppeuple

## *Coup d'Œil*

Si Callidyrr représente l'apogée de la culture et de l'accomplissement du Ppeuple, Corwell représente les racines de cet achèvement. Occupant la moitié australe de l'île de Gwynneth, Corwell est le royaume le plus ancien du Ppeuple sur les Sélénae. L'île de Gwynneth fut la première où des humains s'installèrent, bien que sa po-



pulation soit tombée en-dessous de celle de l'île plus hospitalière d'Alaron.

Ce royaume fut fondé par le plus grand héros du Ppeuple, Cymrych Hugh, avant que ce chef devienne Haut Roi et déplace le siège de son gouvernement à Callidyrr. Maintenant Corwell est le second plus grand royaume du Ppeuple, après Callidyrr.

Corwell est dirigé par le Roi Byron Kendrick depuis son grand hall à Caer Corwell. Mais le roi exerce peu de contrôle réel sur le pays, préférant abandonner les détails aux mains des seigneurs des cantrevs. En raison de la population relativement clairsemée du pays, il y a beaucoup de place pour tous les cantrevs qui ne subissent donc pas les pitoyables luttes internes qui semblent si courantes sur Alaron.

L'île de Gwynneth a été prise en charge par les druides afin de se tenir plus proche du cœur de la déesse. Les Sourcelunes sont plus courantes ici que sur n'importe quelle autre île et les clercs des nouveaux dieux ont peu entamé le traditionnel culte de la Déesse des gens du peuple.

Corwell est bordé au nord par les régions sauvages sacrées de la Vallée du Loch Myr. Le Ppeuple n'a montré aucune ambition de s'étendre dans cette région et les druides dissertent constamment sur la nature sacrée de ce lieu. Les humains pénètrent rarement dans la vallée, car on y trouve peu de matière de valeur.

La côte australe de Corwell est exceptionnellement accidentée et rocheuses. Des falaises abruptes soulignent la plus grande partie du rivage. Il existe donc peu de sites propices pour faire des ports décents, même là où des promontoires protecteurs gardent les eaux paisibles.

Ajoutez à cela le fait que le flanc de la côte tourné vers la terre est recouvert par les bois épais de la Forêt de Llyrath, et la côte australe de Corwell devient virtuellement inaccessible. Cela en fait un lieu de cachette idéale pour les vaisseaux pirates occasionnels qui s'égarent à l'ouest des îles qu'ils fréquentent habituellement. Ces navires, et les groupes occasionnels de naufragés, font de cette côte la partie la plus dangereuse du royaume.

Caer Corwell lui-même se dresse au fond du Firth de Corwell, un des ports naturels les plus agréables des îles. La ville de Corwell est en réalité plus qu'un bourg centré sur les quais et les entrepôts du port.

En raison de sa localisation plus isolée, Corwell reçoit beaucoup moins de visiteurs des autres royaumes que Callidyrr. De rares navires marchands font escale chaque année dans le port de Corwell, mais le royaume n'entretient de commerce intense avec aucun autre pays en dehors des autres royaumes du Ppeuple des Sélénae. Ceci a permis à la culture du Ppeuple de rester relativement pure, un statut que les druides s'efforcent assidûment de maintenir.

La région entourant la ville est faite de landes doucement vallonnées et dénuées d'arbres, ce qui fait que l'édifice prédominant de Corwell est visible à de nombreux kilomètres à la ronde. Il s'agit de Caer Corwell, un château solide qui a été construit au sommet d'un promontoire rocheux qui s'élève à plusieurs centaines de mètres au-dessus de la ville elle-même.

Caer Corwell n'est en aucune manière aussi grand que Caer Callidyrr, mais il s'est révélé être une robuste redoute en temps de troubles. Ce château se compose d'une grande salle centrale, de baraquements, d'étables et d'autres dépendances contiguës, ainsi que d'une vaste cour, le tout entouré par une palissade en bois. Le seul accès facile se trouve le long de la route du château, qui serpente en gravissant le flanc du tertre, complètement exposée aux tirs venant des murs et du corps de garde. Ainsi la faiblesse de la palissade de bois a-t-elle été compensée par les difficultés rencontrées dans les approches du château. Comme Caer Callidyrr, Caer Corwell n'est jamais tombé devant un envahisseur.

Caer Corwell est la localisation d'une grande partie de l'aventure contenue dans *Darkwalker on Moonshae.* La description de la région au cours de la visite d'Elminster est tirée des expériences du sage, approximativement dix ans avant que se produisent les événements décrits dans le roman.

## Notes d'Elminster

Mon voyage jusqu'à Corwell s'effectua dans un des bateaux ridicules qu'utilise le Ppeuple pour naviguer d'une île à l'autre — un coracle. Ce bateau était de la taille d'une petite grange retournée. Il semblait avoir peu de quille, car il tanguait tout autant qu'il roulait. Une seule voile servait à prendre autant de vent qu'il y en avait de disponible ; je fus certain que les quelques jours que je passai en mer allaient être mes derniers.

Je dois admettre que l'équipage, composé de quelques pêcheurs, satisfaisait mes désirs avec sollicitude — le bon Durkin, le capitaine, fit des efforts particuliers pour s'assurer de mon confort. Le voyage ne fut brisé que par un seul interlude plutôt étonnant.

Alors que la brume de l'aurore se dissipait à travers le Détroit d'Alaron et que le capitaine m'assurait que nous nous trouvions loin de toute terre, nous vîmes un château resplendissant, s'élevant comme hors des vagues elles-mêmes, terriblement proche de notre bateau.

Les pêcheurs furent saisis de respect et de stupéfaction, tombant sur les genoux de stupeur. Je ne pouvais pas per-





dre mon temps en de telles réactions, bien que je fusse paralysé par cette scène.

Le château luisait comme s'il avait été incrusté d'une multitude de gemmes qui auraient étincelé dans la lumière du soleil. Comme nous le dépassions, je vis que les pierres étaient humides d'eau salée, comme si l'édifice, quelques instants auparavant, avait poussé hors de la pleine mer pour accueillir le jour.

Les murs étaient hauts, le château étroit et indistinct. Les pierres des murs, à ce que je vis lorsqu'elles séchèrent, étaient lisses et de couleur rose, comme du quartz poli. Entre les murs, de minces tours aux sommets coniques grimpaient vers le ciel. A la plus haute de celles-ci flottait une flamme de soie, portant l'image d'un char noir aux roues argentées tournoyantes. Je ne vis pas de porte, ni aucun moyen d'entrer, bien que les murs fussent découpés de hautes fenêtres. Je ne vis pas non plus la moindre créature vivante.

J'étudiais cette structure mystique avec un regret manifeste, alors qu'elle passait sur notre arrière. Il était difficile d'éviter la conclusion que le château s'éloignait de nous, plutôt que nous de lui.

Durkin me raconta des contes à propos d'un tel lieu — il l'appelait Caer Allisynn. C'est le lieu légendaire où repose la Reine Allisynn, la femme de Cymrych Hugh, qui périt dans la guerre que mena son mari contre la Bête des îles. Hugh érigea cette citadelle pour elle, l'entourant des trésors les plus fabuleux de son temps, sur une petite île entre Gwynneth et Alaron.

Ensuite, avec l'aide des Grands Druides des deux îles, il ordonna au château de s'enfoncer sous les vagues, emportant sa reine aimée vers un repos éternel. Le pêcheur me dit qu'il avait entendu des histoires selon lesquelles ce château aurait été vu, mais il avait pris ce genre d'histoires pour des affabulations dues aux boissons fortes et aux beaux parleurs. Il me dit que selon une partie de la rumeur, quelqu'un de grand honneur et au cœur pur qui visiterait la tombe de la reine s'y verrait accorder un souhait par Sa Bienveillante Majesté.

Le château resta visible tout au long de la matinée, qui fut exceptionnellement claire. Il disparut finalement derrière l'horizon avec une soudaineté étonnante ; je ne pourrais dire si la distance l'avais mis hors de notre vue, ou s'il avait à nouveau glissé sous la surface de la mer.

Très inspiré par cette rencontre mystique, j'atteignis enfin les rivages de Gwynneth, prenant pied au cantrev Baie Royale. Ce petit bourg correspondait bien aux idées préconçues que j'avais sur les communautés du Ppeuple.

L'odeur de poisson était omniprésente, émanant des deux douzaines de bateaux de pêche à quai dans la petite baie et des fumeries le long du rivage où étaient séchés les produits de la pêche. Même les gens sentaient la mer. Une centaine, peut-être, de chaumières s'entassaient tout contre le rivage, car le pays audelà s'élevait rapidement en un à-pic rocheux.

Tout au moins la ville pouvait se vanter d'avoir une auberge hospitalière, le Saumon d'Argent. La jeune Winifred, la serveuse, fut particulièrement utile pour faire connaître à un vieux voyageur les merveilles de son île (bien que la plupart de ces merveilles n'aient pu en rien être comparées à Winifred elle-même).

Je déclinai poliment l'offre d'un pêcheur de m'emmener pour son voyage quotidien, ayant eu ma dose de mer pour de nombreuses années, mais il prit le temps de m'expliquer que la remontée du saumon dans le Détroit d'Alaron était à son apogée. Je consentis finalement à la promenade et je fus agréablement impressionné. Le bateau de pêche à la longue coque — rappelant plus les longs navires des Nordiques que les coracles — se révéla en assez bon état de naviguer et la remontée du saumon vers les frayères fut une chose d'une rare beauté.

Des poissons argentés bondissaient hors des vagues partout autour de nous. Nous nous trouvions au milieu d'un grand banc et le pêcheur, aidé de ses fils, avait du mal à remonter les filets. En moins d'une heure, son bateau chargé de sa pêche, il retourna vers le port. Aussitôt que nous eûmes accosté, l'énorme grue à côté de la fumerie fut descendue dans la cale, et la pêche fut débarquée. Ce fut une expérience particulièrement enthousiasmante, bien que l'odeur de poisson ait flotté autour de mes robes pendant le reste du voyage.

L'après-midi suivant cette aventure, alors que je récupérai au Saumon d'Argent, je rencontrai un éleveur de chevaux — un certain Garald, du cantrev Horstall, qui venait juste d'achever la première étape d'un voyage jusqu'à Caer Corwell. Garald allait livrer une douzaine de beaux destriers au Roi Kendrick, et m'offrit une place sur le dos de l'un d'eux pour le trajet par voie de terre. J'acceptai et fis mes tendres adieux à la belle Winifred.

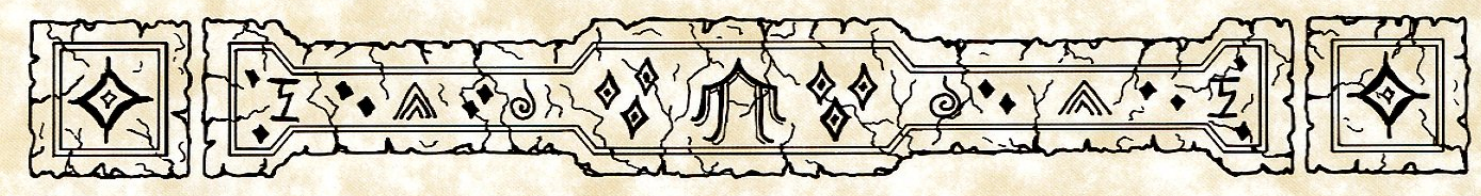
Nous partîmes le jour suivant sur la seule route du royaume, la Route de Corwell. Cette voie de communication, pavée de pierres blanches et lisses, est un splendide exemple d'ingénierie qui traverse le centre du royaume aussi droit que le trajet d'une flèche. La compagnie de Garald était distrayante. Ses chevaux étaient des créatures splendides : bruns et gris, suffisamment forts pour tirer une charrue, mais suffisamment vifs pour porter un lancier à la bataille. Garald me dit que c'étaient des représentants d'une race qui n'existait que dans les cantrevs orientaux de Corwell.

Les plaines centrales de Corwell se prêtent à un voyage facile. La route grimpait à pic depuis le cantrev Roi-poisson, mais au bout de quelques kilomètres elle s'aplanissait à travers la lande. Nous voyageâmes ainsi pendant plusieurs jours.

Chaque nuit nous amenait dans un petit cantrev, qui n'était occasionnellement guère plus qu'une auberge pour voyageurs, mais les chambres étaient toujours confortables et les prix raisonnables. Cela semblait être, à ce que j'appris, le sceau des établissements commerciaux tenus par le Ppeuple.

Le quatrième jour de notre voyage, alors que nous en étions presque à la moitié du parcours, fut marqué par un incident surprenant. Alors que nous approchions du cantrev O'Malley, nous rencontrâmes une compagnie d'hommes en colère, portant des fourches ainsi que quelques épées et des arcs longs. Ce groupe était furieux, car il semblait qu'une bande de firbolgs était descendue des hautes terres de la Vallée du Loch Myr et avait commis des déprédations parmi les troupeaux de bétail et de moutons.

Ces citadins étaient conduits par un rôdeur qui avait localisé la piste de ces monstres ; ils voulaient réquisitionner nos chevaux afin de les aider dans leur chasse. Garald accepta de leur louer ses destriers, sur quoi ils le menacèrent de les prendre et de livrer son corps aux corbeaux. Il s'ensuivit quelques négociations judicieuses, comme le capitaine de la milice faisait état de la justification d'urgence et que Garald expliquait que les destriers étaient destinés aux écuries du Roi Kendrick en personne. Finalement on atteignit un arrangement, on s'accorda sur un



prix raisonnablement faible et nous nous mîmes en route sur la piste des géants.

Les firbolgs s'étaient enfuis vers le nord, en direction de leur propre territoire, et les humains les poursuivaient à travers une région de plus en plus accidentée. Finalement, nous les rattrapâmes — un trio de ces horribles bêtes. Nous les surprîmes dans l'après-midi alors qu'ils préparaient un simple campement. Ils furent tués tous trois par les archers avant que le reste de la populace ait pu se rapprocher, mais cela n'empêcha pas les autres de charger et d'attaquer les corps avec une joie méchante. Finalement, la frénésie sanguinaire sembla passer à ces membres du Ppeuple auparavant paisibles et nous regagnâmes le cantrev O'Maley. Je fus considérablement dégrisé par l'observation de la férocité du Ppeuple lorsqu'il combattait un ennemi haï. Je jurai de traiter leurs traditions avec respect aussi longtemps que je resterai dans leurs pays.

Cette nuit là, le cantrev O'Malley fut la scène d'une célébration sauvage. Les têtes des firbolgs avaient été ramenées en ville et avaient été piquées sur de robustes perches pour être insultées par tous. On fit rouler dehors des barils d'ale brune, des feux de joie montèrent dans le ciel et les vierges prirent part à un bizarre rituel dans lequel elles balançaient de grands bâtons semblables à des matraques en direction des têtes géantes, s'efforçant de les faire tomber des poteaux. Une certaine Colleen, une jeune femme menue et la fille du seigneur du cantrev, libéra deux têtes et fit suivre son triomphe en consommant de l'ale à un rythme qui fit honte même à un certain vieux sage (n'aurait été la nature pressante des affaires de Garald et ma dépendance vis-à-vis de son moyen de transport, je serai resté au cantrev O'Maley pendant plusieurs jours. En quelques courtes heures, j'avais vu ces gens passer de la frénésie du combat à la joie des festivités. Au cours des années qui suivirent ces heures ont toujours symbolisé pour moi le dualisme de la nature du Ppeuple. Et bien sûr, il y avait Colleen...).

La dernière semaine du voyage passa vite. Garald m'indiqua la sombre lisière de la région forestière qui demeura visible sur notre gauche pendant plusieurs jours, l'appelant la Forêt de Llyrath. C'était, m'expliqua-t-il, la région la plus sauvage du royaume, la tanière d'ours, de sangliers et d'autres gibiers sauvages. Si j'avais eu un peu plus l'âme d'un chasseur, je suis sûr que j'aurai tenté de m'y aventurer. Les choses étant ce qu'elles étaient, je me satisfaisait de ma destination de Caer Corwell.

La dernière nuit de notre voyage nous nous arrêtâmes dans une auberge confortable au cantrev Koart, où je rencontrai le seigneur local (portant ce même nom). Après de nombreuses et grandes libations, Lord Koart nous conta une histoire sur la Forêt de Llyrath, dont je ne sus pas si je devais la prendre au sérieux. Je l'inclus ici accompagnée de cette note d'avertissement.

Lord Koart parla d'une ancienne forteresse dans les profondeurs de la Forêt de Llyrath qui avait été abandonnée depuis longtemps. C'était un château fait de crânes, érigé peu de temps après le règne de Cymrych Hugh pour commémorer une grande victoire sur les Nordiques. A cette époque (et encore aujourd'hui, comme cela avait été démontré par l'épisode avec les firbolgs), le Ppeuple prenait les têtes de ceux qui étaient tombés au combat.

Avec le temps, suffisamment de crânes ennemis furent rassemblés pour que le Haut Roi, Gwylloch, les entasse en une haute éminence sur la côte sud de Corwell. Il était tellement enchanté par la preuve de la défaite de ses ennemis qu'il déplaça sa cour dans le château des crânes. Il mena des expéditions contre les pays des Nordiques, ou contre les places fortes des seigneurs récalcitrants, dans le but d'ajouter des crânes à sa collection.

Mais l'endroit empestait si fort la mort qu'il devint lentement fou, tout comme les serviteurs et les courtisans qui l'entouraient. A la fin, bégayants et bavants, ils se détruisirent en une orgie suicidaire de combats entre ces murs macabres.

Lord Koart prétend que le château des crânes se dresse toujours quelque part le long de la côte australe accidentée de l'île, gardé par les esprits de ceux qui y sont morts (et peut-être aussi par des choses plus ténébreuses). Bien sûr, aucun être vivant ne peut vérifier l'existence de cet endroit, mais tous tiennent cette histoire pour vraie.

Le jour suivant nous achevâmes la chevauchée jusqu'à Corwell, ce qui n'était pas trop tôt à mon goût. J'aurai presque préféré voyager en coracle, car les douleurs dues à la selle me cuisirent pendant toute la semaine suivante.

Nous pûmes voir la forteresse de Caer Corwell pendant presque tout le trajet de ce jour-là. Comme nous nous approchions, je pus relever les détails du grand hall et de la palissade l'entourant. La localisation de la forteresse, au sommet d'un tertre abrupt, semblait naturellement faite pour la défense. Les aménagements apportés par le Ppeuple rendaient l'endroit virtuellement imprenable. La route montant en lacets vers le château était escarpée et passait sous le mur de la palissade sur une grande partie de sa longueur. Ainsi des attaquants, s'ils avaient tenté un assaut contre le corps de garde, auraient été sujets à un flot presque constant d'huile et de flèches. Les autres faces de la motte étaient si escarpées qu'aucune approche ne semblait, même vaguement, faisable.

Je craignis d'être arrivé à un mauvais moment, car j'appris en entrant dans le château que le Roi Kendrick s'était retiré pour le deuil de sa jeune femme. Il ne me fallut guère de temps pour apprendre qu'elle était morte six ans auparavant ; le roi ne s'était jamais vraiment remis de ce choc.

Alors que j'attendais une audience, je passai plusieurs jours dans la ville, mais je trouvai l'endroit quelque peu décevant. Peut-être attendais-je un peu des splendeurs de Caer Callidyrr. Ce que je découvrais était une petite ville de pêcheurs, guère différente du cantrev Roi-poisson à l'autre bout de la route de Corwell, sauf que la capitale était un soupçon plus grande et plus prospère. Les auberges, comme toujours, étaient excellentes. La Défense de Sanglier, tenue par un vieux chasseur du nom de Garek, avait une clientèle uniment masculine et la conversation y était terre à terre. D'un autre côté, le Cerf Rouge était un lieu plus calme avec des serveuses parlant doucement et une nourriture savoureuse. Elle était tenue par une vigoureuse dame âgée nommée Myriam, dont j'avais souvenance à Eauprofonde. Là bas, elle travaillait dans un établissement d'une nature un soupçon plus licencieuse ; elle semblait apprécier la vie pastorale de Corwell.

Le bosquet druidique et la Sourcelune locaux, qui se trouvaient près du château au milieu d'un grand champ communal de la ville, exerçaient une fascination particulière. Les chênes massifs marquant le bosquet se dressaient en un anneau presque symétrique, bien qu'ils aient poussé là de façon naturelle. A l'intérieur du bosquet un dais de feuilles projetait son ombre sur le sol, mais les troncs large-



ment espacés permettaient à une agréable brise de filtrer à travers cette enceinte. Un moelleux coussin d'herbe était étendu sur le sol et de subtiles parcelles d'ancolies éclairaient les ombres. En plusieurs endroits je remarquai de gigantesques arches de pierre, recouvertes de mousse et, à l'évidence, très anciennes.

Au centre du bosquet se trouvait un bassin d'eau immobile, presque limpide, quoiqu'obscurci par une légère teinte laiteuse. Je sentis quelque chose de puissant et de sacré à cet endroit, et réalisai alors que je devais être en train de regarder l'une des Sourcelunes. J'aurais presque pu sentir la proximité de la Déesse-terre adorée par le Ppeuple ; je sus avec certitude la raison pour laquelle ils avaient tant de révérence envers elle.

En fin de compte j'eus la possibilité de rencontrer le roi. Je trouvais que le roi Kendrick était un homme jeune, à l'évidence un ancien combattant, lourdement marqué par ses quelques années. Des rides creusaient son visage et des stries grises courraient dans ses cheveux. Ses manières étaient indolentes, bien que courtoises.

Au cours de l'audience, nous fûmes interrompus par le fils du roi et la pupille du roi, une fille remarquable aux cheveux sombres, qui me fixa si effrontément que je dus sourire. Le roi les traita avec brusquerie, d'une façon qui me parut étrange après avoir observé l'enthousiasme habituel avec lequel les gens du Ppeuple traitent ceux qui leur sont chers.

Mais ensuite, ce roi traita tout le monde avec brusquerie, même le vieux sage qui avait fait à son royaume l'honneur d'une visite. Il me fit une revue superficielle de l'histoire longue et haute en couleurs de sa nation : lieu de naissance de Cymrych Hugh, demeure des bretteurs d'élite qui avaient chassés les Nordiques de Moray une décennie plus tôt et pays le plus proche du cœur de la Déesse. La seule fois où un vrai sentiment se glissa dans sa voix, ce fut lorsqu'il parla de la Vallée du Loch Myr, qui ne fait pas du tout partie de son royaume. Il semblait éprouver une réelle vénération envers ce lieu et parla avec tendresse du grand druide de Gwynneth, Brianna "Chantelune" Moonsinger. Lorsque je demandai si je pouvais la rencontrer, il redevint mélancolique et refusa ensuite brusquement.

Après ce désagréable entretien, je pris la décision de mettre fin à ma visite à Corwell. Comme il se trouvait qu'il y avait un galion de commerce calishite dans le port à ce moment — et que j'avais entendu un membre de l'équipage mentionner son prochain port de destination comme étant Moray — je persuadai le capitaine de me faire traverser la mer des Sélénae jusqu'à mon dernier arrêt chez le Ppeuple.

## *Informations de Jeu*

Caer Allyson est aujourd'hui un royaume sous-marin qui n'émerge que rarement des eaux pour profiter de 2d6 heures de soleil. Cela se produit 1d4 fois par an, toujours sous un climat agréable et estival. C'est la tombe d'une reine grandement vertueuse qui est emplie de nombreux trésors, mais le pillage de ce lieu serait une action mauvaise et chaotique. Un personnage qui atteindrait le cercueil de verre de la reine Allyson, au cœur du château, sans n'avoir rien dérobé ni pillé, se verrait accorder un *souhait*, à la discré-



tion du MD. Le château est aujourd'hui défendu par des trolls marins et des sahuagins, à la fois au-dessus et au-dessous de l'eau, ce n'est donc pas une tâche aisée que d'atteindre la salle du trône. La quête du *souhait* peut être réussie que le château soit ou non submergé.

Le château des crânes est aussi un lieu réel, mais il est bien plus sinistre que Caer Allyson. C'est un lieu semblable à un labyrinthe, dont les niveaux supérieurs sont peuplés de monstres reptiliens rampants tels que des basilics, des serpents géants et peut-être même un dragon vert.

Les étendues supérieures sont d'agréables lieux de pique-nique comparées aux niveaux inférieurs, où des hordes de plus en plus puissantes de morts-vivants gardent les tertres funéraires de nombreux braves chevaliers et rois fiers. Plus on pénètre profondément, plus les morts-vivants sont horribles, jusqu'à ce qu'on rencontre des spectres et des fantômes autour du dernier tumulus. A l'intérieur de celui-ci, une liche se dresse, veilleuse solitaire sur les corps des combattants décédés. Les personnages ayant le dessus sur ces monstres peuvent trouver un assortiment de puissantes armes et armures magiques reposant sur les corps des chevaliers, morts depuis longtemps, qui les portèrent. Choisissez ces objets de manière à ce qu'ils ne déséquilibrent pas votre campagne, mais tout personnage qui a réussi à aller aussi loin devrait trouver quelque chose valant la peine qu'il s'est donnée.

Le château des crânes est difficile à trouver car il est recouvert de mauvaises herbes et situé au cœur d'un marécage stagnant sur la lisière australe de la Forêt de Llyrath. La localisation précise devrait être déterminée par le MD, en utilisant un des marécages indiqués sur la carte.

De nombreuses bandes sauvages de pirates peuplent également la côte australe de Gwynneth. Ils utilisent les baies et les anses comme lieux sûrs pour se cacher. Les pirates sont souvent des Nordiques, mais il peut également s'agir de calishites, de groupes de roublards appartenant au Ppeuple, ou d'autres bandes de renégats venant de n'importe où le long de la Côte des Epées.

Une base pirate sera composée de quelques huttes rudimentaires installées sur une étroite bande de rivage, ou peut-être construites dans une grande caverne maritime. En général, les anses choisies par les pirates ne sont pas accessibles par voie terrestre, car elles sont protégées par des marécages inextricables et par les hauts escarpements qui bordent la plus grande partie du rivage austral de l'île.

Il y a toujours 4d20 pirates présents sur une base active. Ce sont principalement des guerriers du 1er niveau. Cependant, il y a un guerrier du 3ème niveau pour 10 pirates, un du 5ème pour 20 pirates, un du 7ème et un magicien du 7ème niveau pour les groupes de 40 pirates ou plus. Il y a 50% de chances pour que n'importe quel groupe de pirates comprenne un clerc de niveau 1-10.

Bien que les vols et le pillage ne rapportent pas beaucoup le long de la Côte des Epées, 50% des communautés de pirates possèdent une cache à trésor à proximité, généralement enterrée dans un lieu très dissimulé. La moitié de ces trésors sont gardés par un monstre enchaîné ou charmé d'une quelconque manière, comme des géants firbolgs, des trolls ou des trolls marins (dans ce dernier cas si le trésor est sous l'eau). Le trésor total découvert a une valeur de 2d6 x 1.000 po, mais au moins 75% de celui-ci est sous la forme de pa et de pe (les capitaines pirates gardent avec eux tout le butin facile à emporter).

On détermine la chance, dont dispose n'importe quel pirate de connaître la localisation de la cache, en lançant 1d6. Si le résultat du jet est strictement inférieur au niveau du pirate, alors le pirate sait où se trouve le trésor. Ainsi les pirates du 7ème niveau le savent toujours et ceux du 1er niveau ne le savent jamais.

On peut rencontrer des hors-la-loi dans la Forêt de Llyrath, mais c'est rare et ce sont de petits groupes de 2d6 membres. Ces bandes sont sûrement constituées de meurtriers, qui vivent générale ment ici parce qu'une sentence de mort pèse sur leurs têtes.

La rencontre de firbolgs représente une menace possible dans les parties septentrionnales du royaume. On peut rarement rencontrer ces géants très loin. Cependant, du fait qu'ils demeurent dans la Vallée du Loch Myr, il faut des circonstances inhabituelles (telles que la guerre) pour les entraîner loin de chez eux.

Chaque cantrev du royaume peut rassembler une milice de 40-100 guerriers du 1er niveau, commandés par un sergent du 2ème au 5ème niveau. Les seigneurs des cantrevs sont des guerriers du 5ème au 10ème niveau. La plupart de ces hommes sont des bretteurs, mais à peu près 20% d'entre eux sont également talentueux dans l'usage de l'arc long.

Caer Corwell maintient une garnison de 200 hommes d'armes, dont 10 sont des sergents de niveau 2 à 5. Le commandant de la garnison est Arlen, un guerrier du 9ème niveau.

## Moray

### *Coup d'Œil*

Moray est le pays le plus occidental du Ppeuple et c'est par conséquent le plus éloigné de l'influence civilisatrice des cultures de la Côte des Epées. C'est également la moins apprivoisée des îles australes. On peut couramment rencontrer des trolls, des orques, des gobelins et des firbolgs dans ses régions les plus isolées.

Les gens du Ppeuple de Moray sont rudes et grossiers, même selon les standards du Ppeuple. Ce sont des guerriers sauvages, qui se laissent facilement pousser à la violence, mais ils sont chaleureux et généreux avec leurs amis.

Moray est le lieu d'origine des Moorhounds (chiens des landes). L'élevage de ces grands chiens est toujours une tradition grandement honorée. Chaque seigneur de cantrev garde une grande meute de ces animaux, qui le sert loyalement aussi bien à la chasse qu'à la guerre.

La nature rocheuse et montagneuse de l'île est une des raisons pour lesquelles elle est restée si peu apprivoisée. La petite ville de Moray, avec son port sur la côte septentrionale, constitue la plus grande concentration d'humains de toute l'île, sa population dépassant à peine un millier de personnes. La plupart des autres habitants humains sont dispersés le long de la vallée de la rivière Shannyth qui coupe l'île en son milieu.

La pointe nord-ouest de Moray est couverte par la chaîne de la Griffe de Troll. Bien que l'altitude de cette terre désertique dépasse rarement 1.200 mètres, et ce seulement pour environ une douzaine des pics les plus élevés, l'île est tellement gâchée par des falaises à pics, des éboulements branlants de rochers, des gorges étroites et des lacs profonds qu'il est difficile pour les humains d'y voyager. Le terrain est complètement infranchissable pour les chevaux.



Une grande partie des régions australes et orientales de Moray s'étend sous l'ombre des montagnes du Crâne d'Orque. C'est un massif plus vaste, guère plus élevé que la Griffe de Troll, mais pas tout à fait aussi accidenté. Quelques cols traversent la montagne et une grande partie des hautes terres est faite de toundra verte.

Quelques petits cantrevs se trouvent le long de la côte sud-est de Moray, reliés par des cols au reste de l'île. Ces communautés tirent leur subsistance de la générosité de la mer. Les montagnes auxquelles ils sont adossés les protègent du gros des tempêtes hivernales, le temps n'est par conséquent pas aussi mauvais ici que sur le reste de l'île. Cependant, la menace d'orques maraudeurs lançant des expéditions depuis le Massif du Crâne d'Orque est très réelle. Plus d'une de ces communautés a été liquidée jusqu'à son dernier membre par les ravages de ces monstres bestiaux.

## *Notes d'Elminster*

Le galion calishite prouva qu'il constituait une amélioration réelle par rapport au coracle, meilleur même que le navire marchand d'Eauprofonde qui m'avait amené jusqu'à ces îles. Une fois que le capitaine eut réalisé que mon or était disponible en échange de chaque agrément supplémentaire qu'il pouvait fournir, mon confort augmenta régulièrement.

Le lit était une montagne de plumes douces enveloppée dans de la soie. La suite personnelle du capitaine me servait pendant la journée et me distrayait pendant la nuit. Ces femmes étaient d'aspect à peine plus que des filles. Quelques unes jouaient de la plaintive cornemuse particulière à Calimshan avec grand talent et deux d'entre elles dansaient d'une façon telle que le rythme de ce pauvre vieux cœur s'en trouvait dangereusement accéléré.

Ce fut presque à regret que je posai le pied sur le quai à Moray. Cette ville ne peut même pas se vanter de posséder un château, comme les autres capitales du Ppeuple que j'avais visitées. Au lieu de cela, deux ou trois hautes tours rondes se dressaient à un kilomètre à peu près à l'intérieur des terres sur des collines élevées. Dans l'éventualité d'un raid formidable, la population de la ville se serait retirée dans ces tours, laissant sa communauté sans défense face aux Nordiques.

Je m'installai dans une auberge confortable, l'Epée d'Argent, et pris plaisir à un repas goûteux, bien que simple, fait de pommes de terre et de mouton. C'était la fin de l'après-midi, mais le lieu avait déjà commencé à se remplir de convives. Quelques présentations furent faites et j'avais entamé une conversation captivante, lorsque le Roi de Moray lui même arriva, promettant d'une voix retentissante qu'il rendrait ma visite mémorable. Il ordonna au tenancier du bar de servir de gigantesques chopes de l'ale spéciale réservée à sa Majesté et aux invités du roi et nous commençâmes à nouer une amitié durable.

Le roi Dagdar est un homme dont l'aspect est celui de quelqu'un qui aurait reçu le corps d'un ours à la suite d'une erreur de naissance. Ses bras sont plus épais que les jambes d'un homme trapu et sont couverts de poils noirs et épais. Son visage disparaît derrière une énorme barbe noire ; des cheveux de la même couleur tombent en boucles en travers de ses épaules et loin dans le bas de son dos.

Le roi parlait avec une fierté considérable de sa petite île. Sa conversation était parsemée de références désobligeantes à ces pays sur-civilisés à l'est, tels que Corwell et Callidyrr. A l'occasion, il mentionnait les Nordiques, ne manquant jamais de cracher avec mépris par terre après chaque phrase de ce genre.

Mais ensuite, il se tournait à nouveau vers les merveilles de son propre pays. Les vertes terres agricoles de la vallée de la Shannyth prenaient à travers les paroles du roi un air mystique de beauté fertile. Il parla des vifs esprits aquatiques qui jouaient le long des berges paisibles des rivières et des leprechauns espiègles qui taquinaient le voyageur imprudent. Il parla des orques et des trolls comme s'il s'agissait de simples ennuis, ne valant pas le prix et les problèmes qu'occasionnerait une campagne pour les supprimer. Personne dans le Ppeuple n'avait un discours aussi belliqueux que le roi Dagdar. Je sentais que je parlai avec quelqu'un qui croyait vraiment que la seule véritable mesure d'un homme était le test de l'acier et du sang. Il parlait des batailles auxquelles il avait participées et qu'il avait remportées. Les Nordiques avaient débarqué plusieurs fois sur Moray au cours de sa vie. Ils avaient toujours été repoussés après une série d'engagements sanglants. Une fois, à ce qu'admettait le roi à contre-cœur, il avait accepté l'aide du roi Kendrick et d'une compagnie de combattants





de Corwell pour l'aider à bannir son ennemi ; je sentis que, sous sa réaction bourrue, le Roi Dagdar lui était vraiment reconnaissant de cette aide.

Finalement, je fus invité à me joindre au roi pour une partie de chasse dans le centre de l'île, ce que j'acceptai volontiers. Non seulement j'appréciai sincèrement sa compagnie, mais la nature sauvage de Moray avait commencé à m'intriguer considérablement.

Nous partîmes dans la matinée, une aurore claire et froide accentuant le vert émeraude du pays autour de nous. Le roi, ses maîtres-veneurs, un certain nombre de gardes et moi-même, galopâmes tout droit depuis la ville en une caravane de robustes chars de guerre, forte de six véhicules. Chacun d'eux était tiré par un couple de puissants chevaux de bataille. L'expédition complète était précédée par une douzaine ou plus de Moorhounds géants.

Deux maîtres-chiens suivaient la meute à cheval sur un couple de lestes juments grises qui semblaient désireuses de suivre les molosses à travers n'importe quel obstacle.

La vallée de la Shannyth était un des lieux les plus idylliques que j'ai visité dans tous les Royaumes. La rivière était un ruban argenté tortueux dans le lointain, devenant bleu profond lorsqu'elle passait près de nous. Nous chevauchions sur un chemin grossier (je ne pourrais pas vraiment appeler cela une route) de terre sillonnée d'ornières, mais les chars n'avaient pas de difficulté à y rouler.

Tout autour de nous, sur les bords peu élevés de la vallée, à droite et à gauche, se trouvaient des champs d'herbe verte luxuriante, saupoudrée de fleurs rouges, jaunes et bleues d'un million de variétés. Des papillons et des abeilles voltigeaient dans ces vastes champs et, à l'approche de notre groupe, de petits mammifères couraient se mettre à l'abri. Je fus impressionné en remarquant la discipline des Moorhounds, qui ne déviaient pas de leur chemin pour poursuivre l'une quelconque de ces petites proies.

Nous traversâmes le cantrev Dynneghall au troisième jour de notre voyage, appréciant l'hospitalité de l'auberge du Cerf Rouge. Cette minuscule communauté semblait être à première vue un rassemblement de taudis, mais comme nous y passions quelque temps j'en vins à réaliser que ces gens étaient fiers et très indépendants, se souciant peu de l'impression que leurs quartiers d'habitations repoussants faisaient sur les visiteurs.

Nous eûmes finalement notre opportunité de chasser, comme les molosses relevaient l'odeur d'une harde de grands cerfs rouges de Moray. Nous lachâmes la bride des chiens pendant une journée et ils conduisirent les maîtres-chiens et les chasseurs dans une joyeuse poursuite à travers les champs. De temps en temps les chars dûrent prendre un chemin détourné pour suivre les chevaux et les chiens, mais je fus impressionné par les terrains difficiles que pouvaient franchir ces chars à deux roues. Nous terrassâmes finalement nos proies et les chiens tuèrent proprement deux daims et une grande bîche. Les chasseurs nettoyèrent le gibier, qu'à ma satisfaction les chiens n'avaient pas tourmenté, et on déclara que la chasse avait été un succès.

Cette nuit-là, autour d'un brillant feu de camp, nous entendîmes un cri pétrifiant qui hululait en descendant depuis les vallées du proche Massif du Crâne d'Orque. Cela sembla plonger le roi Dagdar dans une humeur pensive, tandis qu'il réfléchissait à l'origine de ce son.

"C'est la damoiselle du Hautpic, c'est sûr", annonça-t-il. "Pleurant sur les âmes perdues de ses enfants", précisa-t-il pour répondre à ma question discrète. Cette damoiselle, selon la légende, vit dans un beau château de verre dans le Massif du Crâne d'Orque. Son château était entouré par un bosquet d'arbres fruitiers enchantés, tellement sacrés que quiconque mange de ces fruits n'a plus jamais à craindre la maladie, ni la mort. Ce château était séparé des montagnes environnantes par de larges abîmes. Là, la jeune fille vivait en paix, élevant de nombreux et beaux enfants.

Mais ses fils devinrent agités dans leur demeure isolée et construisirent un pont-levis de verre pour atteindre la montagne proche. Alors, les fils quittèrent le château, en passant sur le pont-levis, afin d'explorer le monde.

Mais ils s'aperçurent que, aussitôt qu'ils eurent quitté le château, celui-ci disparut derrière eux et ils ne purent voir ni le pont, ni le château, même par le jour le plus clair. Et par conséquent ils errèrent de par le monde. C'étaient des hommes beaux et forts qui trouvèrent bientôt à s'employer dans les armées qui bataillaient dans les pays environnants. Un par un, ils moururent au combat, jusqu'à ce qu'un seul, le plus vieux , resta en vie.

Désespéré par le chagrin qui s'était abattu sur sa famille, il fit un dernier effort pour regagner la demeure de sa mère. Enfin, au plus fort d'une tempête hivernale, il vit le château devant lui, ainsi que le long pont de verre qui y conduisait. Se réjouissant, il s'engagea sur le pont-levis, mais celui-ci était glissant de glace et il ne put retenir ses pas. Il glissa et dégringola vers sa mort sur les rochers aux arêtes vives situés plus bas.

Désormais, expliqua le roi, par des jours de surprenante chaleur estivale ou d'âpre froid hivernal, la mère pleure sur ses enfants en une longue plainte perçante qui porte de façon claire jusqu'aux champs se trouvant au pied des montagnes. Aucun mortel n'a jamais vu, à ce qu'on dit, le château de verre, ni son pont étroit. Mais peut-être un jour, comme le prétend la légende, un jeune homme ou une jeune femme descendant de la jeune fille du château entrera dans le Massif du Crâne d'Orque, verra le château de verre et traversera le pont-levis pour soulager la souffrance de la mère qui a vieilli avec la douleur de son chagrin.

D'après les regards des serviteurs, qui avaient écouté, ravis par le conte du roi, je suis certain que chacun d'eux se demandait s'il pouvait être le descendant qui découvrirait le château et donnerait raison au conte. Moi-même j'étais étrangement touché. Lorsque le cri étrange se répéta plus tard dans la nuit, je me surprenais à m'interroger à propos de cette pauvre mère. J'espérai avec ferveur qu'un jour elle trouverait sa paix.

Notre groupe, plus pensif que la veille, pris le jour suivant la direction du bas de la vallée, vers la ville de Moray. Une fois là, je trouvais le galion marchand encore au port et je fus capable de persuader le capitaine de m'emporter aussi loin que son prochain port d'escale en Norlandie. Avec un mélange d'allégresse et de regret, je dis adieu aux pays du Ppeuple et entamai mon voyage chez les Nordiques.




## *Informations de Jeu*

Les cantrevs de Moray sont des communautés bien défendues de 1d6 x 100 habitants, Moray elle-même étant une exception, puisqu'elle a 1.000 habitants. Chaque ville dispose d'une tour ronde pour chaque tranche de 300 habitants, ou pour toute fraction de ce nombre.

Chaque cantrev peut réunir une unité de milice représentant 25% de sa population. Cette unité consiste en guerriers de 1er niveau, dont la moitié sont également des archers. Leur nature féroce et leur maintien belliqueux leur confèrent un bonus de +1 aux taux d'Attaque et de Moral, en cas d'utilisation des règles de BATTLESYSTEM™.

Les monstres humanoïdes des hautes terres constituent une menace régulière pour le Ppeuple. Ces monstres attaquent en raids soudains, cherchant plus à prendre des provisions et des trésors qu'à éliminer les communautés. Dans les hauteurs du Massif du Crâne d'Orque se trouve une communauté d'environ 500 orques, nichée en sécurité dans un réseau de grottes et de puits de mine. Cela représente le centre principal du pouvoir des monstres sur l'île.

Pour autant que le château de verre existe, il est en fait quelque part là-haut. Qu'un des PJ de votre campagne élucide ou non le mystère de ce lieu, cela dépend complètement de vous.

# Snowdown : l'île oubliée

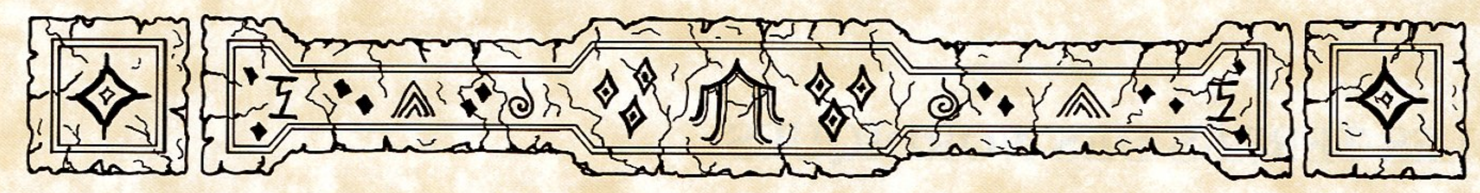
## *Coup d'Œil*

L'île de Snowdown est unique parmi les terres du Ppeuple pour plusieurs raisons. En tant qu'île se trouvant le plus au sud-est des Sélénae elle a le climat le plus tempéré et est en général épargnée par les furieuses tempêtes hivernales qui ravagent le reste des îles. Pour la même raison, elle est la plus éloignée des pays des Nordiques et est par conséquent rarement la cible de leurs expéditions. Grâce à son climat relativement doux, elle est la plus productive de toutes les îles sur le plan agricole.

Les terres agricoles de Snowdown sont réparties en plusieurs douzaines de seigneuries, chacune d'entre elles étant centrée autour d'un manoir fortifié et entourée par les chaumières des travailleurs agricoles. Le roi de Snowdown, le Roi Pwylloch, vit dans le seul château de l'île, Caer Westphall. Cette forteresse de pierres est située au-dessus d'une petite anse sur le rivage austral de l'île. Snowdown manque de façon significative de ports en eau profonde décents, l'anse de Caer Westphall étant représentative des ports naturels de l'île. Ce manque a certainement contribué à la nature autarcique du lieu, puisque le commerce avec les autres régions est plutôt rendu difficile.

On trouve dans les fermes de Snowdown de l'orge, du blé, de la luzerne, des pommes de terre, du raisin, des pommes et beaucoup d'autres sortes de fruits et de légumes. Les animaux d'élevage courants sont les porcs, les bœufs, les volailles, les moutons et les chevaux. On y fabrique à partir des grains et des fruits de l'île, de l'ale, de l'hydromel, du vin et du whisky.

Snowdown est le pays dirigé le plus démocratiquement parmi les contrées du Ppeuple. Les plus grands seigneurs de cantrev, tels que Pengram, Harloch, Llandrian et Brannoch, ont tous une influence significative dans la politique officielle du roi. Le roi taxe ses sujets dans une beaucoup plus grande mesure que partout ailleurs dans le Ppeuple, mais ces impôts sont utilisés pour construire de bonnes routes à travers l'île et pour entraîner une milice efficace.



La principale menace extérieure qui pèse sur la sécurité de Snowdown vient des expéditions pirates menées par les boucaniers installés dans les Iles des Pirates. Les guerriers de Snowdown sont organisés en petites unités efficaces d'hommes de troupe talentueux qui sont capables de répondre rapidement à de telles menaces.

## Notes d'Elminster

Je n'ai pas eu le plaisir de séjourner à Snowdown au cours de mes voyages dans les Sélénae. Il était remarquable que le Ppeuple des autres îles ne discute pas fréquemment de celle-ci.

Cependant, les deux occasions où j'entendis faire référence à Snowdown fournissent un certain aperçu de la façon dont elle est vue par le reste du Ppeuple.

En une occasion, j'appréciai une ale fraîche au Saumon d'Argent (au cantrev Roi-poisson), lorsqu'une bagarre éclata parmi les clients. En dépit de l'ennui que me causait ce dérangement (accru par le fait que la jeune Winifred fut jetée de mes genoux sur le sol, où elle gagna plusieurs méchants bleus), j'observai le tour que prenait le combat, auquel la plupart des clients s'étaient joints. Après les incidents, le petit nombre que nous étions à avoir négligé de choisir un camp fut appelé "Snowdowners".

En une autre circonstance, au cours de mes discussions avec le Roi Dagdar, ce notable, désignant d'une façon moqueuse un visiteur bien vêtu, tourna l'homme en dérision comme étant "aussi gras qu'un Snowdowner".

## Informations de Jeu

Snowdown. a virtuellement été nettoyée de tous les monstres maraudeurs par les patrouilles agressives de la milice du roi, par conséquent la rencontre d'orques, de trolls et de gobelins hostiles est rare. Chaque cantrev a une population de 700 à 1.200 gens du Ppeuple et peut rassembler une milice dont le nombre s'élève à 20% du total de la population de la communauté.

Ces unités sont faites de guerriers du 3ème niveau, car le roi veille à ce que chaque combattant reçoive un entraînement intensif. Chaque guerrier dispose d'une compétence dans l'utilisation de l'épée longue et dans celle soit de l'arc long (50%), soit de la lance (50%).

Caer Westphall est un château de pierres qui prend modèle sur beaucoup des tours et des hautes murailles de Caer Callidyrr, quoiqu'en miniature. Le trésor du roi, situé dans un donjon scellé, loin en dessous du château, contient au moins 250.000 po — certainement l'un des trésors les plus riches des Sélénae.



# LES TERRES DES NORDIQUES

*Du nord vient le vent sauvage*
*Le vent froid,*
*Le vent glacé.*

*Arbres dénudés, champs désolés*
*La terre aride, assombrie*
*Comme les doigts glacés de l'hiver cherchent*
*A mettre fin à la vie, à faire venir la mort glacée.*

*Du nord vient le vent de mort*
*L'hiver profond*
*Les vagues des montagnes.*

*La mer grise, la mer martelante*
*Sur les rivages, se fracassant,*
*Comme de lourds poings d'eau glacée*
*Du nord vient le vent du blizzard*
*La rafale chargée de neige*
*La blanche eau.*

*Chaque hiver, chaque solstice assombri*
*Le vent du nord apporte son message*
*Jusqu'à l'éveil du printemps,*
*La longue nuit tient son esclave.*

*Du nord vient le vent sauvage,*
*Le vent froid*
*Le vent de glace*
*Du nord vient le vent de mort*
*L'hiver profond*
*Et les rêves de retour du soleil.*

— Tiré de *Chant du Vent du Nord* par Carlyth Grylloch, un barde du Ppeuple.

Les Nordiques sont arrivés assez récemment dans les Iles Sélénae. Leurs terres d'origine sont les pays côtiers situés au nord d'Eauprofonde et les royaumes insulaires de Tuern et de Gunderland. Ayant d'abord vu dans les Sélénae des régions à piller et à mettre à sac, ils se sont progressivement installés sur les terres qu'ils avaient terrorisées, se mêlant aux gens du Ppeuple restants pour constituer une race forte et vigoureuse de marins.

Les membres du Ppeuple qui restaient sur les îles septentrionales acceptèrent les dieux, les rois et les coutumes des Nordiques. Il s'agissait initialement du prix à payer pour survivre, mais ils l'intégrèrent vite à leur propre culture.

Les pays peuplés par les Nordiques sont devenus des royaumes stables, bien peuplés et prospères. Mais le besoin de courir les mers ne fut jamais enfoui trop profondément dans le cœur de ces féro ces marins et ce désir les poussait à l'action à intervalle régulier.

Les pays du Ppeuple ne sont pas la seule cible des marins Nordiques. Il est connu qu'ils ont mené des expéditions le long de la Côte des Epées, frappant Amn, Tethyr et même Calimshan comme ils s'aventuraient audacieusement vers le sud.

Ils naviguent également vers le nord, pas tant pour effectuer des raids, mais plutôt pour négocier les bénéfices de leurs expéditions australes sur le marché d'Eauprofonde ou auprès de nations avec lesquelles ils ont des liens privilégiés, comme Tuern ou Gunderland.

Les Nordiques ont développé une ébauche d'alliance entre leurs royaumes des Sélénae, au sein desquels Grunnarch Le Rouge, Thelgaar "Main de Fer" Ironhand et Raag Hammerstaad exercent une grande influence sur les seigneurs qui leur sont inféodés. Lorsque ces trois rois se mettent d'accord sur une ligne d'action, leurs hommes et leurs navires peuvent s'unir en une force formidable. Heureusement pour le Ppeuple pacifique des Sélénae, de tels rassemblements sont rares.

## Les Dieux des Nordiques

Les Nordiques ne sont pas le plus religieux des peuples, mais ils ont une sorte de vénération pour plusieurs divinités. Celles-ci sont en général représentées chez les Nordiques par des chamanes. Comme ceux qui pratiquent la religion ont un statut bien moins élevé que les combattants, de tels chamanes ne sont pas courants. On rencontre rarement un clerc nordique d'un niveau supérieur au 7ème ou au 8ème niveau.

Les divinités considérées comme les plus sacrées par les coureurs des mers comprennent Auril, la Vierge de Gel ; Tempus, le Seigneur des Batailles ; et Umberlee, La Reine Garce. Un clerc n'est bien sûr inféodé qu'à une seule de ces divinités, mais le combattant ou le marin nordique typique rend hommage aux trois, à des moments différents.

Auril est perçue comme celle qui apporte l'hiver sur le monde et joue de ce fait un rôle de premier plan dans la société des pillards. Elle est apaisée par des offrandes de nourriture et de boissons fortes en automne et durant tout l'hiver. Ces offrandes sont placées sur un radeau ou un petit navire, puis lancées dans la houle hivernale de la Mer des Sélénae ou de la Mer Inviolée. Si une tempête particulièrement forte, ou un hiver inhabituellement long et rigoureux, menace de famine les Nordiques, Auril peut se voir accordée un sacrifice humain ou deux, placés sur un radeau semblable et envoyés sur la mer vers une mort certaine. On puise habituellement les victimes de tels sacrifices dans les rangs des prisonniers ou des esclaves, mais les Nordiques peuvent envoyer des membres de leur propre peuple s'il n'existe pas d'alternative.

Tempus, le dieu des batailles, reçoit des offrandes des combattants avant le début d'un combat. Il est le patron des berserks et on le perçoit en général comme le protecteur de ceux d'entre les pillards qui succombent à la frénésie berserk. Après une bataille ayant connu un succès particulier, les Nordiques peuvent sacrifier un ou plusieurs prisonniers à leur dieu du combat pour le remercier de sa faveur.

Umberlee, déesse des océans, des vagues et des courants, est grandement respectée et crainte par les marins nordiques. La coutume veut qu'une offrande soit faite à la Reine Garce avant chaque voyage. Plus le voyage est long, plus l'offrande est importante. Comme les autres divinités adorées par les Nordiques, Umberlee reçoit à l'occasion le sacrifice d'un humain vivant de la part de ses adorateurs frappés de terreur. Malgré cela, on considère qu'Umberlee est responsable des naufrages, des noyades, et qu'elle est la maîtresse des requins qui mettent en péril les marins échoués.

## Norlandie, fil tranchant de l'hiver

### *Coup d'Œil*

La Norlandie est l'île la plus au nord-ouest des Sélénae et également l'une des plus septentrionales. Une grande partie de la force des grands coups de vent brutaux qui soufflent depuis la Mer Inviolée se perd en frappant la côte de cette île rocheuse.

Mais juste derrière cette côte usée s'étend la cordillère déchiquetée des montagnes du Marteau de Jotun. Ces pics, séparés par de profondes vallées qui sont souvent marquées par les traînées blanches des glaciers, arrêtent une grande partie des tempêtes hivernales, protégeant une large région de forêts de conifères et de lacs bleus.



C'est aux lisières de ces forêts, dans de petites communautés de huttes de bois, que les Nordiques ont établi leurs demeures. Faisant face à la mer abritée des Sélénae , les Nordiques de ces communautés utilisent la mer comme leur voie de communication avec le monde.

Le roi de Norlandie est Grunnarch Le Rouge, qui règne depuis son grand pavillon appelé Rottesheim. Grunnarch est le suzerain de plus d'une douzaine d'autres rois, qui vivent tous sur la côte orientale de la Norlandie. Réunis, ces royaumes forment l'une des nations nordiques les plus peuplées et puissantes.

Les Nordiques ont installé leurs demeures le long de petites baies abritées, dotées de plages basses et couvertes de graviers. Ils n'ont guère l'usage de ports profonds ou de quais robustes car ils préfèrent tirer leurs vaisseaux sur la plage jusqu'à ce qu'ils soient à l'abri au-dessus de la laisse de haute mer.

Les vaisseaux des Nordiques sont les possessions qu'ils chérissent le plus, leur accordant plus de valeur qu'à leurs autres biens ou qu'à leur famille. Un vrai Nordique tire un plaisir sensuel de l'aspect d'un long navire lisse, ses lignes gracieusement courbées fendant facilement une mer calme ou agitée.

Les rois de Norlandie commandent globalement environ quarante cinq longs vaisseaux, la plus grande flotte (six navires) ayant Rottesheim comme port d'attache. Chacun de ces vaisseaux dispose d'un équipage de quarante marins costauds. Ces rois peuvent par conséquent rassembler une petite armée et la transporter facilement par-delà les mers.

De fait, les longs vaisseaux font partie des navires les plus rapides le long de la Côte des Epées, et ce sous la plupart des types de temps. Chacun des marins dispose d'un banc devant une longue rame et par temps calme l'effort soutenu des muscles humains emporte un long vaisseau à un rythme plus rapide que celui de la plus grande galère. La coque relativement légère et les lignes affilées, créées avec zèle par des maîtres charpentiers de marine, se combinent pour permettre au long vaisseau de glisser en ne rencontrant que peu de résistance.

Toutes voiles dehors, un long vaisseau bondit sous le vent comme un oiseau de mer, sautant de la crête d'une vague pour se poser sur celle d'une autre. Aucun navire au monde ne peut surpasser un long vaisseau poussé par une forte brise.

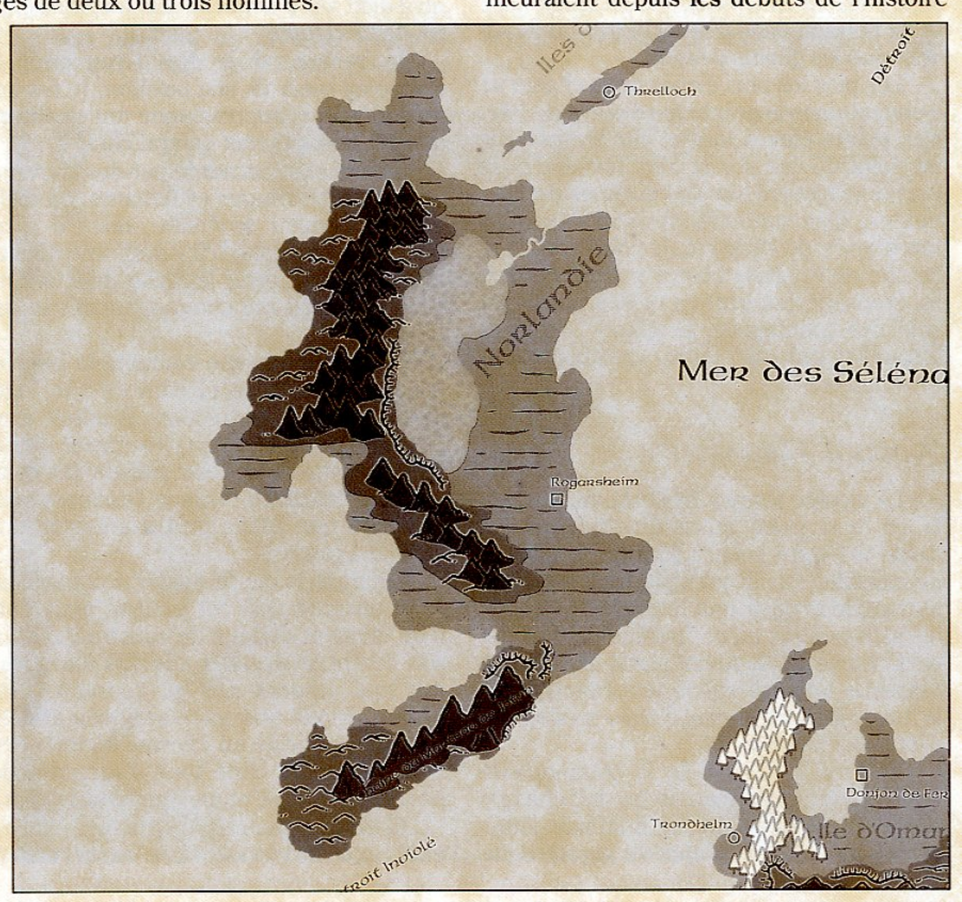
Certains des navires flibustiers à plusieurs mâts qui rôdent parmi les îles des pirates peuvent distancer un long vaisseau par vent de travers ou par vent debout, mais, même dans ces conditions, un capitaine nordique peut piloter son navire avec vitesse et précision. Un long vaisseau, n'ayant ni pont, ni cale fermée, est plus susceptible de sombrer par grosse mer que tous les autres types de bateaux. Cependant, le sens météorologique aiguisé du Nordique lui permet dans la plupart des cas de faire accoster son navire avant qu'une telle tempête ne s'abatte.

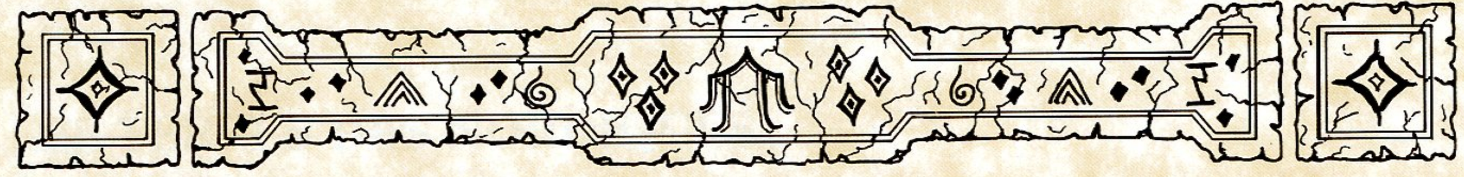
En Norlandie, ces navires, véritables moteurs d'une nation, sont étalés le long de la plage de toute communauté d'une certaine taille, tant que les hommes ne sont pas à la guerre ou en train de commercer. Bien que les Nordiques se régalent régulièrement de saumon, de hareng et de morue, ils n'utilisent pas leurs longs vaisseaux pour de banales activités de pêche, préférant pour cela des vaisseaux plus petits manœuvrables par des équipages de deux ou trois hommes.

Les épaisses forêts de pins de la basse Norlandie peuvent fournir le bois pour des centaines de longs vaisseaux supplémentaires avant de commencer à montrer des signes de cette exploitation. La plus grande partie de l'île est recouverte de ces sapins et de ces pins sombres. Cette forêt est virtuellement vierge, car les Nordiques ne montrent que peu d'intérêt à explorer l'intérieur de leur île.

Ils n'ont tracé aucune route entre ces troncs. Il faut donc accomplir par mer les voyages entre les communautés des Nordiques, ou effectuer une randonnée laborieuse par voie terrestre à travers des contrées sauvages pour lesquelles il n'existe pas de carte. Chaque royaume consiste en une longue communauté sur la côte, un îlot de vie humaine entouré de quelques champs, pâturages et fermes, s'évanouissant ensuite progressivement dans les terres sauvages où il n'y a pas de sentier.

La férocité des Nordiques leur a permis de s'aventurer régulièrement à travers ces forêts vierges, les nettoyant de la plupart des orques et des trolls qui y demeuraient depuis les débuts de l'histoire





de l'île. D'occasionnels ours bruns ou ours des cavernes réclament toujours un repas de chair humaine, mais la plupart des monstres humanoïdes ont été exterminés ou repoussés dans les hauteurs du pays.

Les montagnes du Marteau de Jotun sont au contraire un lieu où les êtres humains ne pénètrent pas souvent et dont ils reviennent encore moins fréquemment. D'anciens glaciers émergent de tous les côtés de ces montagnes. Bien que ces chemins de glace marquent ainsi les seules vrais voies d'accès vers l'intérieur des montagnes, leurs surfaces sont traîtres. Les crevasses dissimulées sont nombreuses et la nature changeante des rivières de glace les rendent sujettes à des convulsions et avalanches fréquentes.

Les glaciers et les hautes terres qui les entourent sont le domicile de nombreux géants du gel. Ces humanoïdes effrayants ressemblent plus aux Nordiques qu'à l'autre race géante des îles, les firbolgs. Les géants de gel sortent rarement de leurs repaires montagneux. Cependant, lors de leurs rares incursions, les Nordiques les traitent avec respect, laissant souvent des offrandes de nourriture et de boisson dans des cachettes où ils savent que les géants passent.

Les pics les plus élevés de la chaîne se trouvent dans la pointe nord-ouest de l'île. Ces points élevés offrent par temps clair un point de vue sur la Mer Inviolée dont le champ s'étend sur des dizaines de kilomètres. Ces sommets abritent l'une des rares aires de dragons des Sélénae. Une famille de dragons blancs y a élu domicile, creusant des grottes et des antres au sein des montagnes de glaces à travers lesquelles aucune autre créature n'ose s'aventurer.

## *Notes d'Elminster*

Le voyage jusqu'à Rottesheim se révéla en tout point aussi divertissant que l'avait été celui jusqu'à Moray. Le capitaine calishite s'avilit presque totalement en tentant de m'offrir tout le confort et toutes les satisfactions qu'un homme pouvait désirer. En vérité, il devint plutôt exaspérant ; lorsque le lourd galion jeta l'ancre dans la baie de Rottesheim, j'étais totalement prêt à un changement.

Et l'aspect même de la communauté de Nordiques promettait un tel changement. Le pavillon du roi dominait l'intégralité de la scène. C'était un gigantesque bâtiment rectangulaire fait de bois massif. Il était doté d'un haut toit pointu et d'une grande variété de décorations aux dessins compliqués gravées le long des murs, consistant pour la plupart en des têtes en bois d'ours, de sangliers, de morses, de loups et d'autres puissants animaux sauvages.

Les autres maisons étaient de simples édifices de bois, entourés d'enclos boueux qui contenaient des cochons et des poulets. De nombreux et solides filets de pêche pendaient le long de râteliers sur la large plage de graviers.

Mais, l'élément le plus frappant dans cette scène était la rangée de longs vaisseaux, au nombre d'une demi-douzaine. Ces vaisseaux lisses semblaient plus grands à terre que dans mon souvenir. Ils étaient posés en équilibre sur la plage, comme s'ils attendaient avec impatience l'appel qui les renverrait en mer.

Le galion se tenait à plusieurs centaines de mètres au large, car l'anse n'était vraiment pas assez profonde pour sa quille. Le capitaine fit descendre une chaloupe sur le côté, pour nous débarquer, moi et quelques unes des marchandises qu'il était venu négocier à la forteresse du roi de Norlandie.

Je rencontrai le Roi Grunnarch le Rouge au cœur de son pavillon. Je fus immédiatement impressionné en réalisant que cet homme était un vrai chef.

Sa tête était encadrée par des cheveux et une barbe rouges et flottants. Sa taille était seulement moyenne, mais il semblait bien plus grand. Il y avait une qualité indéfinissable, dans la façon dont il bougeait et parlait qui communiquait son autorité.

Le Roi Rouge me souhaita la bienvenue, et m'offrit les plaisirs de son logement pour ma distraction. Il admit avec un clin d'œil appuyé qu'ils seraient difficilement comparables aux plaisirs des commodités calishites, mais je l'assurais avec lassitude que j'étais prêt à accepter une agréable pause.

Grunnarch me fit visiter son pavillon. Je m'aperçus que cet endroit était doté d'un élément curieux de construction. En son centre se dressait une des tours rondes qui avaient été si courantes sur Moray. Je vis que les Nordiques avaient simplement érigé un énorme bâtiment en bois autour de cette tour, l'agrandissant en une forteresse et un logement royaux.

Et cette gigantesque structure était en effet une forteresse. Les murs étaient massivement épais. Leur épaisseur moyenne était de trois troncs d'arbre, avec une couche de poutres horizontales entre deux couches de poutres verticales pour les renforcer. Je sentis que même un géant aurait des difficultés à vaincre cette barricade.

Je profitai plusieurs jours de l'hospitalité du Roi Rouge, recouvrant lentement mes forces. Mon noble hôte, en apprenant quelle était ma mission, me promit son vaisseau pour faire un tour des pays septentrionaux des Sélénae. Bien que le soupçonnant de chercher n'importe quelle excuse pour prendre la mer à nouveau, j'acceptai son offre avec reconnaissance. Nous commençâmes immédiatement les préparatifs pour prendre la mer le jour suivant.

## *Informations de Jeu*

Chacun des petits royaumes le long de la côte de Norlandie est le port d'attache de 1d4+1 longs navires. Chacun des rois de l'île commande à un équipage de guerriers du 2ème niveau, les autres étant du 1er niveau. L'équipage de Grunnarch, trié sur le volet, est du 3ème niveau et il dispose d'un équipage d'hommes du 2ème niveau pour commander un autre de ses navires.

Les géants du gel de la Chaîne du Marteau de Jotun sont engagés dans une guerre avec une petite colonie de nains qui lutte pour conserver ses quelques dernières cavernes. Aucune autre communauté de nains ou d'humains sur l'île n'a connaissance de l'existence de ces nains, bien qu'ils luttent pour faire parvenir un message à leurs parents de Hauteloge.

Les dragons dans les hautes montagnes sont environ au nombre d'une douzaine. La matriarche de ce clan est un gigantesque dragon blanc ancien. Elle demeure dans un antre au sommet glacé d'une montagne, avec la plus grande partie du trésor rassemblé par sa famille. Elle est toujours accompagnée par deux dragons blancs adultes moyens.



# Norheim, les terres fracturées

## *Coup d'Œil*

Le royaume de Raag Hammerstaad s'étend sur une série d'îles désolées et battues par les tempêtes, aux limites extrêmes de la Mer Inviolée. Le peuple de ce plus robuste des royaumes est fier de ses terres isolées, tirant un sentiment de supériorité des rigueurs qui leurs sont imposées.

La plupart des petits royaumes qui composent la nation de Norheim sont nichés dans les anses abritées des côtes sous le vent des diverses îles. Comme ceux de Norlandie, les royaumes de Norheim sont centrés sur la mer, n'utilisant même qu'une faible partie de la petite quantité de terre dont ils peuvent disposer.

Au sein des Iles Norheim, seule Grandarête possède une grande surface terrestre. Cette île rocheuse présente plusieurs poches abritées de forêts situées dans des vallées étroites enchâssées entre les crêtes accidentées qui lui donnent son nom. Le reste des Iles Norheim est virtuellement dépourvu d'arbre.

Bien que les Norheimers pratiquent une forme limitée d'agriculture, faisant pousser de l'orge et du blé, élevant des moutons et des chèvres, ils sont beaucoup plus dépendants de leur contact avec le monde extérieur pour leur survie. Ce contact prend la forme de raids contre le Ppeuple et des peuples plus lointains. Leur objet est de ramener aussi bien de la nourriture que d'autres biens. Les Norheimers font également du commerce avec les pays du nord, où les biens dont ils se sont emparés sont souvent échangés contre de la nourriture. Les Norheimers, cas unique chez les Nordiques, servent de temps en temps de soldats ou marins mercenaires dans les armées ou les flottes de certains seigneurs des Royaumes à la recherche de féroces combattants et pouvant payer en monnaie solide.

Les Iles Norheim sont criblées de cavernes marines et celles-ci ont donné naissance à nombre des légendes qui ont cours parmi ces gens superstitieux. Elles parlent de longs passages souterrains et de rivières d'eau de mer coulant rapidement au cœur de la terre. Les légendes disent que ces passages sont reliés à de vastes pays souterrains, peuplés d'étranges créatures, remplis de menaces cachées, mais également garnis de trésors impensables.

## *Notes d'Elminster*

Les longs vaisseaux lisses de Grunnarch le Rouge se déplaçaient facilement à travers une forte houle. De tous les types de vaisseaux qui m'avaient transporté jusqu'à ce point de mon voyage, aucun ne peut être comparé à la grâce naturelle de l'objet de la fierté du Roi Rouge. Debout à la proue, les embruns salés me fouettant le visage, je commençai à mieux comprendre la nature fondamentale de ces féroces marins.

Nous naviguâmes d'abord vers Hammerstaad, sur les Iles Norheim, où Grunnarch m'expliqua que nous trouverions son cousin et allié, Raag Hammerstaad, roi de Norheim. Nous accostâmes sur le rivage d'Hammerstaad, sur une étroite bande de terre plongée dans l'ombre du flanc proche des montagnes qui s'élèvent à quelques centaines de mètres de la mer. Nous rencontrâmes le roi de Norheim dans son pavillon, un énorme bâtiment enfumé qui n'était pas aussi grandiose que celui de Grunnarch, mais qui employait la même technique d'agrandir une des tours rondes bâties il y a longtemps par le Ppeuple.

Notre hôte était occupé par les préparatifs d'un long voyage et s'excusa pour son manque d'hospitalité (Grunnarch m'expliqua que normalement, une telle visite aurait été l'occasion de forces festins et danses).

Sincèrement, je ne fus pas aussi désappointé que cela, car les Nordiques de Norheim semblaient être un peuple grossier et malodorant. Nous profitâmes de l'abri de Raag pour cette seule nuit. Le matin suivant nous embarquâmes pour poursuivre notre voyage chez les Nordiques. Raag Hammerstaad et six navires prirent la mer le même jour, vers les eaux plus chaudes au large de Tethyr, à ce qu'il disait.

## *Informations de jeu*

Les cavernes marines des Iles Norheim offrent un grand nombre d'entrées vers Terrefonds, le grand royaume sous la terre (et la mer). Certains de ces passages prennent l'aspect de rivières, tandis que d'autres sont de secs tunnels et puits de terre.





Les pillards de Norheim sont un peuple pauvre, mais ce sont de puissants guerriers. Les six rois nordiques peuvent rassembler une force de 25 longs vaisseaux, mais une petite moitié d'entre eux est dotée d'un équipage de guerriers du 2ème niveau. Raag lui-même dispose d'un équipage, trié sur le volet, de guerriers du 4ème niveau. Tous les membres d'équipage d'un niveau supérieur au premier sont des berserks.

## Oman, centre de la puissance des Nordiques

### *Coup d'Œil*

Le royaume d'Oman couvre plus de terre que n'importe lequel des autres royaumes nordiques, car il englobe toute l'Ile d'Oman ainsi qu'une bonne partie du nord de Gwynneth. C'est le plus peuplé et le plus puissant des royaumes des Nordiques dans les Sélénae.

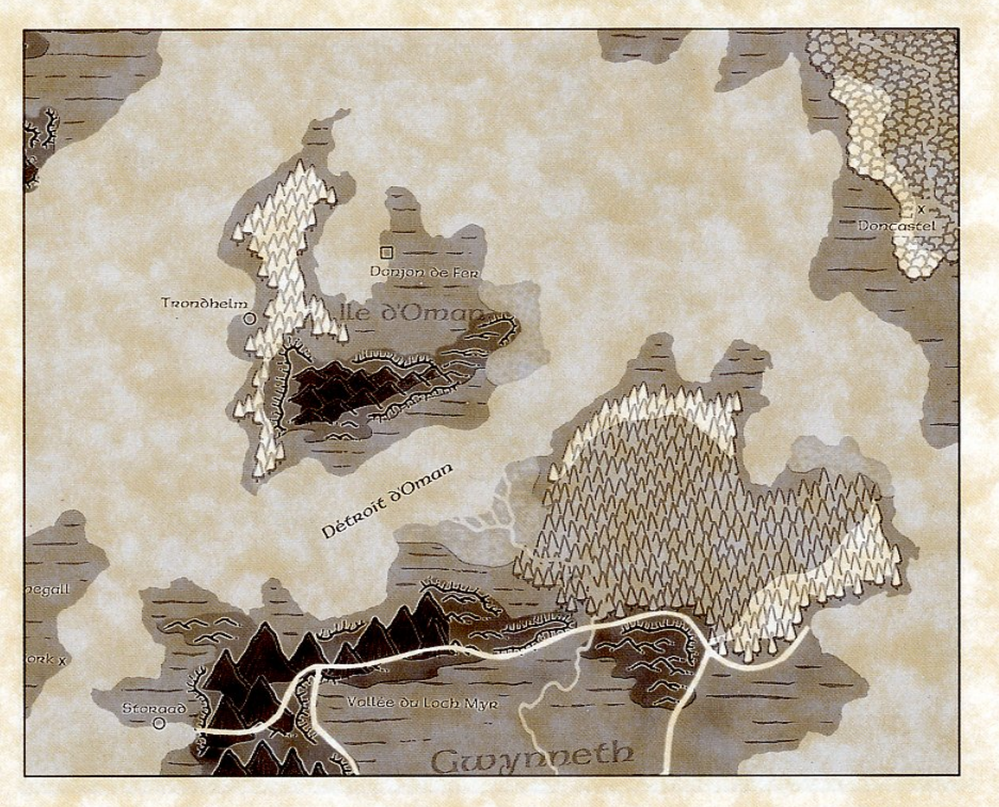
Une grande partie de cette puissance provient de la force personnelle du roi d'Oman, Thelgaar "Main de Fer" Ironhand. Ce dernier monta sur le trône alors qu'il était très jeune et a conduit sa nation pendant presque cinq décennies. Au cours de cette époque, il a uni en une alliance ferme les seigneuries dépendant de son domaine et a étendu sans cesse son influence sur les autres rois des îles.

La forteresse de Thelgaar est connu sous le nom du Donjon de Fer ; elle domine les eaux gris acier de la Baie de Fer. C'est le meilleur port naturel des terres nordiques. Les hautes cimes rocheuses de chaque côté de l'entrée de la baie réduisent la largeur de la passe à moins d'un kilomètre et demi, faisant écran aux pires effets des mers grosses avant de s'ouvrir en un large mouillage entouré de plages basses.

Toute l'Ile d'Oman est sous le contrôle de Thelgaar et des rois qui lui sont assujettis. De plus, les Nordiques ont proclamé leur la côte septentrionale de Gwynneth, absorbant les petites communautés du Ppeuple qui avaient vécu ici pendant des siècles. Leur zone de contrôle sur Gwynneth s'étend vers le sud jusqu'aux montagnes de Hauteloge, le repaire des Nains qui garde la limite septentrionale de la Vallée du Loch Myr. Comme c'est le cas pour les autres royaumes des Nordiques, leur pays comprend de grandes étendues de forêts, mais ils exercent un faible contrôle sur la terre, préférant plutôt considérer la mer comme leur monde.

Les Nordiques d'Oman sont de formidables constructeurs de navires, les meilleurs de leur race. Thelgaar et ses subordonnés possèdent une flotte de longs vaisseaux plus grande que celle de n'importe quel autre chef des Sélénae. En raison de la volonté dominatrice de leur chef, ces combattants sont capables d'agir comme une force unique d'une extraordinaire puissance.

Les villes de Thelgaar et de ses sujets sont grandes selon les standards des Nordiques, nombre d'entre elles abritant bien plus de mille habitants. Elles tendent à être prospères, assurant leur ravitaillement par la chasse et la pêche, tout autant que par la culture d'une grande variété de légumes et de grains, parmi lesquels les pommes de terre, le blé et l'orge. Ils possèdent toute sorte de bétail, élevant des troupeaux sans cesse croissants de bœufs, de porcs, de moutons, de chèvres et de chevaux.




### *Notes d'Elminster*

La proue du long vaisseau de Grunnarch glissait facilement à travers les vagues déferlantes tandis qu'un fort vent arrière nous poussait en quelques jours à travers la Mer des Sélénae jusqu'à l'île d'Oman. Alors que nous entrions dans la Baie de Fer, je fus immédiatement impressionné par l'évidente puissance du roi d'Oman.

La gigantesque forteresse de Thelgaar "Main de fer" Ironhand, le Donjon de Fer, se dressait fièrement sur une colline rocheuse très proche de l'eau. Sous le donjon s'étendaient les longues maisons de la ville, ainsi que les champs et les prés les entourant. Mais la forteresse était sans mal l'élément dominant dans cette scène.

Le Donjon de Fer était initialement un château du Ppeuple qui devait avoir été construit des siècles plus tôt. Depuis ce noyau carré s'étendent aujourd'hui des remparts de terre, protégés par des pieux taillés en pointe et dirigés vers le bas, lesquels me firent penser à une jupe frangée. Le noyau de pierre du château a été agrandi par des constructions de bois massives s'étendant le long de la crête et descendant les flancs de la colline, jusqu'à ce que ce lieu rivalise presque en taille avec Caer Callidyrr. Une haute tour de pierre, à l'évidence bien plus récente que



le château, s'élevait vers le ciel depuis le cœur de la forteresse (j'appris plus tard que le Roi de Fer avait employé des esclaves du Ppeuple pour construire cette tour, car le travail de la pierre n'est pas une technique pratiquée par les Nordiques).

Comme le navire de Grunnarch glissait sur la plage, nous fûmes accueillis par des enfants et des jeunes femmes qui dansaient et hurlaient. Bientôt une compagnie de guerriers arriva pour aider à mettre le bateau sur la plage. Ils avaient identifié le navire de leur visiteur dès qu'ils en avaient vu la voile cramoisie et Thelgaar avait envoyé une invitation, nous demandant de nous joindre à lui pour un repas dès que cela nous conviendrait.

Ma curiosité avait été piquée par les signes visibles de sa puissance et je dois avouer que j'attendis cette rencontre avec une impatience considérable. Je ne fus pas déçu.

Le Roi de Fer nous accueillit depuis son trône au centre de son grand hall. Il accepta les vœux de Grunnarch le Rouge avec un hochement de tête et prit note de ma présentation avec le même geste. De n'importe qui d'autre j'aurai considéré un tel maniérisme impérial comme étant d'une arrogance suprême, mais d'une certaine manière cela semblait acceptable chez Thelgaar Ironhand.

C'était un homme massif, même selon les standards des Nordiques. Sa grande barbe noire, commençant à peine à montrer des lignes grises, semblait amplifier l'aspect de ce roi aux yeux du vieux sage que je suis. Sa voix n'avait pas besoin d'une tel rehaussement.

Je commençai à ressentir une partie du magnétisme de ce chef dès qu'il parla, nous interrogeant sur notre voyage, nous invitant à nous asseoir à ses côtés et à goûter la nourriture qui était placée devant nous. Le Roi était servi par des filles esclaves venant de nombreux royaumes différents. Chacune apportait pour notre plaisir une nourriture ou une boisson différente. Bien qu'il n'y eût que nous trois dans cette salle, il fut servi assez de nourriture et de boisson pour satisfaire une compagnie complète de combattants affamés.

Après le repas — que Thelgaar jugea simplement bon, bien que je trouvai que les côtelettes de mouton et le pain de froment étaient parmi les meilleurs que j'ai jamais mangé — le Roi de Fer nous fit signe de le suivre. Ce fut, à nouveau, une attitude que, chez un homme moindre, j'aurai pris pour une insulte, mais elle semblait appropriée chez Thelgaar Ironhand.

Nous le suivîmes sur un haut rempart de sa forteresse, où il nous indiqua la plage à côté des dix longs vaisseaux qui y avaient été tirés. Un onzième navire se tenait sur une longue rampe faite de madriers, alors qu'une équipe de charpentiers de marine œuvraient à achever sa préparation au lancement.

Un colorant rouge brillant, dont le roi expliqua qu'il avait été distillé par des alchimistes à partir d'une mixture de racines et d'huile de poisson, était appliqué sur la coque. Un certain nombre de vieux hommes se tenaient près de là, tordant des brins de ficelle en d'épais et forts câbles. Un forgeron martelait un morceau de fer chauffé qu'il adaptait à la forme de l'arcasse. Je soupçonnais (avec raison, en l'occurrence) que c'était là la crapaudine pour le gouvernail de l'homme de barre.

La coque fut mise debout et étayée par une longue série de rondins de soutien sur chaque côté. Au-delà de la coque se trouvait un groupe de vieilles femmes assises, chacune piquant avec une longue aiguille en os et un fil grossier pour rassembler les pièces multicolores de toile en l'énorme voile carrée qui propulserait ce vaisseau jusqu'aux confins des Royaumes.

Au cours des jours suivants, alors que je profitais de l'hospitalité du Roi de Fer, j'observai soigneusement les étapes finales du travail sur le long vaisseau. Plusieurs fois, des charpentiers de marine travaillèrent sur la coque avec de lourdes doloires, lissant toutes les irrégularités des sabords. Des forgerons firent des clous de fer supplémentaires et ceux-ci furent utilisés pour fixer fermement des parties de la coque qui pourraient être exposées à une pression supplémentaire de la part d'une mer forte. Enfin, le vaisseau fut prêt à glisser de la rampe jusqu'à la baie.

Thelgaar lui-même supervisa le lancement et il semblait que l'intégralité de la communauté s'était dérangée pour assister à l'événement. Des barils d'ale brune furent roulés au dehors pour la célébration suivant l'achèvement de l'ouvrage.

Vingt hommes forts se dressèrent de chaque côté de la coque lisse, ôtèrent comme un seul homme les poutres de soutènement et s'efforcèrent ensuite de faire avancer le vaisseau. Il craqua lentement en travers des madriers et gagna ensuite de la vitesse. Les ouvriers luttèrent pour le pousser en avant. Le navire se déplaça de plus en plus vite jusqu'à ce qu'avec un éclaboussement chatoyant d'argent, la proue frappa les eaux de la baie et le mince vaisseau glissa lentement à distance du rivage. Ensuite, les hommes hâlèrent une paire de câbles épais, stoppant son mouvement puis, lentement, firent se retourner l'élégant navire vers le rivage. Un hourra s'éleva de la foule attentive et Thelgaar se permit un mince sourire de plaisir. Grunnarch tapa vigoureusement dans le dos de son ami et les deux rois se retournèrent vers l'ale. Le travail de ce jour, et de nombreux jours avant celui-ci, était enfin achevé.

Le festin et la beuverie qui suivirent durèrent jusqu'à loin dans la nuit. Quelques uns des noceurs (dont votre vieux sage, dois-je ajouter) furent même témoins de la venue de l'aube sur la Baie de Fer le matin suivant. Thelgaar avait annoncé son intention d'être le capitaine du nouveau bateau pendant son voyage inaugural et Grunnarch l'avait invité à naviguer à nos côtés pendant que nous continuions notre croisière dans les pays des Nordiques.

Ainsi, pendant un jour calme et nuageux de fin d'été, escorté par les deux rois les plus puissants des Nordiques, je naviguai depuis la Baie de Fer pour traverser à nouveau la Mer des Sélénae et visiter l'île d'Alaron. Cette fois ma destination n'était pas le royaume du Haut Roi du Ppeuple, mais le royaume des Nordiques qui avait été constitué sur le rivage septentrional d'Alaron. Nous naviguions désormais vers le Gnarhelm.

## *Informations de jeu*

Le royaume de Thelgaar "Main de Fer" Ironhand est la demeure des plus féroces armées des Nordiques. Chacun des royaumes mineurs qui le composen peut lever une force de 400 combattants et de 10 longs vaisseaux. Deux navires de chacun de ces royaumes sont manœuvrés par des équipages de berserks du 2ème niveau et un navire de chaque royaume est doté d'un équipage de berserks du 3ème niveau.

Thelgaar lui-même commande sa légion personnelle de berserks du 5ème niveau, qui compte 80 hommes et deux longs vaisseaux, en supplément de l'effectif normal de 10 vaisseaux.



Ces Nordiques doivent faire face aux raids des géants firbolgs qui émergent des montagnes de Hauteloge pour frapper les royaumes le long de la côte nord de Gwynneth. Sur l'Ile d'Oman il y a longtemps que toute résistance organisée contre le roi a été éliminée.

## Le Gnarhelm, les Nordiques sur Alaron

### *Coup d'Œil*

Le Gnarhelm partage l'île d'Alaron avec le royaume de Callidyrr. Ces deux royaumes ont cependant peu de choses en commun au-delà de cette masse de terre.

Là où Callidyrr est principalement fait de terrain plat ou doucement vallonné, le Gnarhelm couvre une terre accidentée et rocheuse. Le climat du Gnarhelm est gouverné plus par les tempêtes de la Mer Inviolée que par les courants du long de la Côte des Epées. Les montagnes de Belletaille qui écartent une grande partie du mauvais temps loin de Callidyrr, rendent le Gnarhelm très nuageux et pluvieux. Les différents royaumes constituant le Gnarhelm sont dirigés par le Roi Sigurd Helmudson depuis son pavillon de Gnarhelm. Cette ville est située à l'extrémité du long firth abrité de la Porte du Timon. Ce firth transforme un voyage par mer jusqu'à l'un des autres royaumes du Gnarhelm en une expédition longue et difficile. Par conséquent, ce royaume est traversé par des routes meilleures et plus nombreuses que dans les autres pays des nordiques. La plupart de ces routes sont construites selon les anciens tracés des voies de communication du Ppeuple, construites quand Alaron était uni sous le gouvernement du Haut Roi.

Il en résulte que les nordiques du Gnarhelm sont devenus, parmi tous ceux de leur peuple, les plus habitués aux voyages et combats terrestres. Bien qu'ils aient conservé plusieurs dizaines de longs vaisseaux et qu'ils n'aient pas perdu leurs talents de marins, les hommes du Gnarhelm sont également aguerris à la marche. Le royaume dispose de bien plus de chevaux que les autres pays des nordiques ; et deux corps de cavalerie entraînés servent le Roi Helmudson.

De plus, le Gnarhelm est le seul lieu où les nordiques ont sérieusement entrepris des travaux miniers. La Chaîne de Belletaille, riche en minerai et si intensivement exploitée par le Ppeuple au sud, a également produit des quantités généreuses de fer, de cuivre, d'argent et d'or sous les pioches et les pelles des Nordiques. Bien que les nains des Sélénae aient en général méprisé les Nordiques, les expéditions ont ramené des centaines de mineurs Nains depuis Maîtrefer et la Citadelle d'Abdar. La production des mines de Sigurd Helmudson approche désormais celle des mines du Haut Roi.

Bien que le climat rigoureux ne puisse fournir de nourriture à d'autres personnes que celles habitant déjà le Gnarhelm, la richesse des ressources minérales du pays assure à ses habitants un très bon niveau de vie. De prudents arrangements commerciaux ont même été conclus avec Callidyrr — une partie de l'excédent de métal brut tiré de ses mines par le Gnarhelm est échangé avec Callidyrr contre de la nourriture et de la boisson. Les efforts pour persuader le Ppeuple d'inclure également dans ce commerce leurs belles armes en acier ont jusqu'ici connu un échec.

Le Gnarhelm est le berceau originel de la légende de l'Ours Errant qu'on entend si souvent chez les Nordiques. Cette histoire parle d'un grand ours qui marche à travers les hautes terres par des après-midi brumeux, dévorant des familles entières d'un seul coup de dent. Certaines versions prétendent que cet ours peut changer sa forme en celle d'un homme. La plupart des contes rapportent que l'ours se déplace comme une apparition fantômatique qui ne peut être tuée.

### *Notes d'Elminster*

Nous pouvions maintenant voir au loin, des foules s'enfuyant à travers les rues larges et boueuses vers les collines d'herbe et de trèfle vallonnées situées de l'autre côté de la ville. De la fumée s'élevait déjà de plusieurs petits incendies, mais les pirates avaient l'intention évidente de piller la ville avant de la brûler.

Les deux longs navires avançaient sous la puissance de leurs rameurs. Les




G. Barr



rois accélérèrent la cadence en voyant la bataille qui faisait rage devant eux. Les vaisseaux volaient presque sur l'eau, se rapprochant rapidement des navires pirates. Pendant ce temps, les pillards avaient remarqué notre arrivée et ils remontèrent dans leurs bateaux de manière à ne pas être pris entre les deux forces des Nordiques.

Ils s'y prirent trop tard. Avec de puissants hurlements de vengeance, les Nordiques menèrent leurs vaisseaux à côtés des navires pirates ancrés, écrasant beaucoup de canots dans leur avancée. Les hommes de Grunnarch glissèrent sur le pont d'un des vaisseaux pirates et balayèrent rapidement les membres restants de l'équipage. Les hommes de Thelgaar s'étaient emparés de la même manière d'un vaisseau ennemi, le faisant rapidement flamber avant de se jeter sur le navire pirate restant.

Je restai debout, captivé par la scène, car cela faisait de nombreuses années que je n'avais été témoin d'une véritable bataille. Beaucoup de Nordiques entrèrent en une frénésie berserk, n'accordant pas de quartier même lorsque les pirates eurent perdu tout cœur au combat. En vingt minutes la bataille se terminait. L'un des bateaux pirates avait brûlé jusqu'à la ligne de flottaison, tandis que les deux autres étaient pillés avec entrain par les nordiques. Certains pirates s'étaient rendus aux gens de la ville et serviraient sans doute d'esclaves, mais la majorité d'entre eux étaient partis rencontrer leurs dieux.

L'accès berserk abandonna les Nordiques dès qu'il n'y eut plus de pirate à combattre. Les dommages infligés à Gnarhelm étaient minimes, car nous avions surpris les pirates au premier stade du pillage. Bien que le Roi Helmudson et la plupart de ses combattants fussent partis, les gens restants désiraient vivement offrir une célébration de victoire à ceux qui les avaient secourus. J'eus ainsi une opportunité supplémentaire de profiter de l'hospitalité des Nordiques avant de m'embarquer pour mon voyage de retour. Ce festin offrit un cerf entier et un grand cochon à notre appétit, ainsi qu'une certaine bonne ale callidysh que ces gens avaient négociée.

Quelque peu joyeux, les Nordiques enchaînèrent les pirates prisonniers à un mur de la salle du festin dans le pavillon du roi et les forcèrent à assister à nos festivités. Je n'eus aucune sympathie pour ces flibustiers, sachant que, s'ils avaient été victorieux, ils auraient festoyé à notre place.

Le jour suivant, un groupe de cavaliers arriva, conduit par le Roi Rolf Olafson du proche royaume d'Olafstaad. Un messager l'avait joint, tard le jour suivant, porteur de nouvelles du pillage et Rolf avait aussitôt envoyé une troupe de ses cavaliers les plus rapides. Ignorant de notre arrivée, mais sachant que les combattants de Gnarhelm étaient en mer, le Roi Olafson n'avait pas espéré faire beaucoup plus que venger un massacre. Maintenant, cependant, il déclarait que rien de moins qu'une célébration ne saurait faire l'affaire et donc les Nordiques du Gnarhelm festoyèrent et burent pendant une seconde journée pour arroser leur victoire.

Lorsque Rolf apprit que la raison de cette visite, hormis le fait d'essayer le nouveau long vaisseau de Thelgaar, était de me montrer les pays des Nordiques, il insista pour que je l'accompagne à son fort en tant qu'invité d'honneur. Je ne refusai pas et je fis là mes adieux à Grunnarch et Thelgaar. Je suis certain qu'on entendra parler à nouveau dans les contes et les légendes de ces deux rois, hommes dynamiques et charismatiques.

Je chevauchai avec Rolf et ses cavaliers et remarquai nombre de différences entre le Gnarhelm et les autres royaumes des Nordiques que j'avais visités. Les fermes étaient ici plus grandes et plus prospères, nombre d'entre elles ressemblant plus aux champs du Ppeuple qu'à ceux des nordiques. Le bétail était plus nombreux et je remarquai en particulier de nombreux chevaux splendides. En fait, la monture qui m'emmenait à Olafstaad était un vigoureux cheval gris et fougueux, ressemblant beaucoup aux robustes chevaux que j'avais vus à Corwell.

Il nous fallut plusieurs jours pour atteindre le fort de Rolf et la longueur du voyage m'impressionna doublement du fait que les cavaliers d'Olafstaad avaient fait ce chemin en une nuit et un jour de chevauchée. La route était en terre bonne et dure — certes pas aussi bien faite que la Route Royale à Callidyrr ou la route de Corwell, mais certainement plus grande que toute autre voie de communication construite par les Nordiques. Des petits villages, ne comportant souvent pas plus qu'une auberge, quelques chaumières et un moulin, parsemaient le paysage. Il semble que les gens du Gnarhelm aient, plus que tout autre peuple nordique, adopté certains moyens d'existence et habitudes du Ppeuple quand ils se sont installés ici.

Nous atteignîmes finalement Olafstaad. La petite ville côtière était centrée autour d'un gigantesque pavillon en bois qui servait de maison à la famille de Rolf. De nombreux petits ateliers et chaumières pour les pêcheurs et les fermiers s'étendaient soigneusement le long du rivage. Je vis quand j'entrai dans ce lieu, que Rolf avait dû dépenser pas mal d'argent pour meubler sa maison avec tout le confort possible. De somptueuses et épaisses fourrures d'ours couvraient le sol. Nous mangeâmes et bûmes dans des plats et des gobelets en cristal et en or. Il avait même disposé des œuvres d'art, telles des sculptures et des tapisseries, le long des murs de son grand pavillon. En dépit du fait que nombre de ces pièces aient été le fruit de la piraterie et du pillage, elles avaient été disposées avec goût, constituant la plus belle preuve de culture que j'ai pu rencontrer depuis mon départ de Callidyrr.

Je passai plus d'une semaine à Olafstaad et appréciai immensément mon étape. Rolf avait un jeune fils qui souhaitait étudier les secrets du vaste monde et, à la suite de mon séjour, nous décidâmes de l'envoyer avec moi à Eauprofonde. Là, il rejoindrait mes apprentis et deviendrait un lettré — une rareté parmi les Nordiques.

Finalement, Rolf fit appareiller son propre long vaisseau, le dirigeant luimême, et nous naviguâmes sur la Mer des Sélénae. Il voulait faire avec moi toute la traversée jusqu'à Eauprofonde, me promettait-il. Ainsi, je me préparai à refermer le livre de mes aventures dans les Sélénae.

## Informations de jeu

Le Gnarhelm possède une grande armée permanente, préparée à faire face à toute menace des montagnes de Belletaille, du Ppeuple de Callydirr, ou des raids pirates. Chaque royaume le composant peut aligner une force de 400 fantassins du 1er niveau, 100 d'entre eux étant armés d'arcs courts et de 120 cavaliers du 2ème niveau.



# L'archipel de Korinn, postes avancés du Nord

## *Coup d'Œil*

L'archipel de Korinn est une chaîne de petites îles qui s'étend vers le nord dans la Mer Inviolée depuis l'extrémité septentrionale d'Alaron. C'est un lieu sauvage et sans loi, peuplé principalement par les Nordiques, bien que des membres du Ppeuple y demeurent encore également.

Le terrain des îles est la plupart du temps accidenté ou montagneux, avec peu d'endroits appropriés à l'agriculture. Bien que certaines de ces îles soient boisées d'une race vivace de pin, la plupart d'entre elles sont des landes désolées, des étendues de toundra ou de simples champs de roches.

La plus grande partie du peuple qui y vit est constitué soit de pêcheurs, qui cherchent les grands bancs de harengs, les morues et les saumons qui passent régulièrement autour des îles, soit d'éleveurs qui veillent sur des chèvres, des moutons ou des porcs. Le reste des habitants est constitué de pirates, d'assassins, de criminels et d'autres canailles.

Les insulaires fabriquent et vendent de la laine, du cuir, du porc salé, du poisson et du mouton. Ces échanges se font aussi bien entre eux qu'avec le reste des royaumes des Nordiques. Quelques unes des îles disposent de véritables villes portuaires, ces dernières constituant les centres commerciaux. La plupart des autres implantations humaines ne sont que de simples villages, érigés sur une rive étroite abritée du vent par quelque brise-lame naturel protecteur, comme par exemple une autre île.

Il y a un siècle, l'archipel fut dompté par l'épée d'un roi nordique nommé Vildel. Pendant quarante ans, les îles s'épanouirent en une période de paix, les pirates ayant été bannis vers le nord ou le sud et les hommes ne vivant plus chaque jour dans la peur d'un raid de boucaniers. Avec la mort du roi, cependant, les îles se divisèrent et les plus faibles d'entre elles furent la proie des plus fortes. Depuis lors, aucun chef n'a été capable de les unifier sous une même bannière. Ainsi, l'archipel de Korinn, à la différence des autres royaumes des Nordiques des Sélénae, est juste une mosaïque de petits royaumes. Cet ensemble joue un faible rôle dans les plus importantes affaires politiques des Nordiques contre le Ppeuple.

Certaines des îles principales sont énumérées ci-dessous :

**Caftenor :** L'île offre les plus grandes ressources de toutes celles de l'archipel. Elle possède une population significative de petites-gens et un port décent (également appelé Caftenor). Elle est entourée de zones de pêche très poissonneuses.

**Dennik :** Cette île possède peu de villages côtiers, car ces derniers font l'objet depuis longtemps de l'attention des pirates qui vivent dans nombre des îles environnantes. Elle est entourée par des montagnes et des falaises, mais le plateau central est recouvert de nombreux larges prés, où les troupeaux de bétail paissent et certaines céréales sont cultivées.

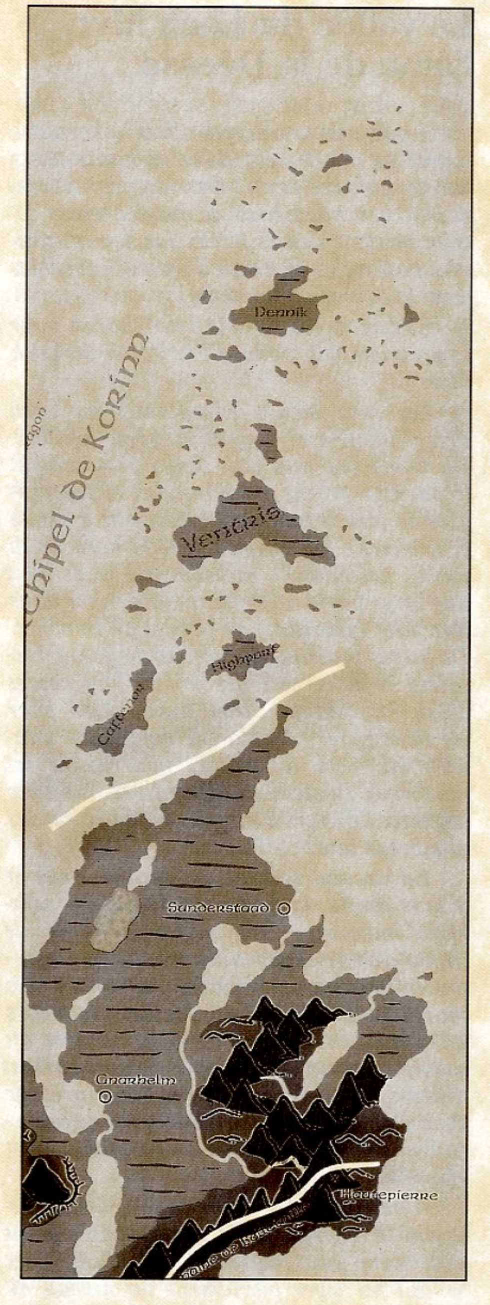
**Ventris :** Cette île, la plus vaste de l'archipel, est en grande partie recouverte d'épaisses forêts de pins. Bien que fortement montagneuse, une portion suffisante de cette terre a été dégagée pour permettre à plusieurs communautés agricoles de prospérer. Cette île possède des populations significatives de nains et de petites-gens et même quelques elfes. Ces derniers appartiennent aux races continentales et non aux Llewyrr.

**Pandira :** Il s'agit de l'une des plus grandes îles de l'archipel. Elle revendique un bon port et une population presque exclusivement composée d'assassins et de ruffians. Le port de Pandira est une base pirate florissante, utilisée par les boucaniers qui s'aventurent loin au nord et à l'est des Sélénae, aussi bien que dans les îles elles-mêmes.

## *Notes d'Elminster*

Le long vaisseau de Rolf, aidé par un bon vent, nous emmena vers le nord au-delà d'un long chapelet de petites îles. Je notai que les Nordiques restaient très vigilants quand nous passâmes à leur proximité. Quand je demandai quelques détails, Rolf grogna simplement : "Les pirates de Korinn. Ils peuvent aussi bien voler un proche parent qu'un ennemi juré".

Je notai que les hommes ne se relâchèrent que quand les îles de l'archipel furent laissées loin en arrière.



# LES AUTRES PAYS DES SELENAE

## La vallée du Loch Myr, l'âme de la Déesse

*A midi, ils tournèrent après la corniche étroite et pénétrèrent dans la haute passe battue par les vents. Derrière eux s'étendaient des kilomètres de hautes-terres rocheuses et de denses forêts. Les terres cultivées pastorales de Corwell étaient invisibles dans la brume du lointain.*

*Et devant eux, visible pour chacun pour la première fois, s'ouvrait la Vallée du Loch Myr.*

*Les eaux bleues scintillantes du Loch Myr elles-mêmes étaient à peine visibles. De nombreux lacs plus petits parsemaient le paysage proche ; des rangées et des rangées de pics rocailleux s'étendaient à droite et à gauche. Le chemin vers le nord de la passe descendait rapidement traversant une large pente neigeuse, pour arriver dans une forêt luxuriante de pins et de trembles. De larges prairies, illuminées de fleurs, brisaient le dais vert des forêts. Des chutes d'eau étincelantes, trop nombreuses pour les dénombrer, dévalaient depuis les hautes-terres vers la vallée, nourrissant les nombreux ruisseaux qui créaient une toile argentée de cours d'eau reliant entre eux les nombreux lacs.*

*En un seul endroit, en dessous d'eux et à leur droite, la vallée du Loch Myr semblait malsaine. Une région informe de troncs d'arbre sans feuille et rachitiques entourait un marais putride. De nombreuses mares parsemaient cette région, mais elles ne semblaient pas briller à la lumière du soleil, comme le faisait l'eau partout ailleurs. Une grande partie du marécage était obscurcie par d'épais massifs de broussailles enchevêtrées et d'arbres moussus et effondrés.*

*Alors que les compagnons franchissaient le sommet de la passe, contemplant cette scène avec respect, chacun d'entre eux sentait un léger picotement au niveau du cuir chevelu, comme si la foudre se préparait à frapper à proximité. Mais le ciel était sans nuage.*

*"Magie !" dit Pawldo d'un ton sec, grattant nerveusement la base de sa nuque. "Rappelez-vous de ce que je vais dire — nous serons tous des salamandres si nous faisons un pas de plus dans cet endroit maudit !".*

— Tiré de *Darkwalker on Moonshae*

### *Coup d'Œil*

La vallée du Loch Myr est ainsi nommée pour le profond lac bleu qui domine ce lieu géographique. L'énorme vallée est la contrée sauvage la plus primitive qui reste dans les Sélénae. Elle est considérée comme un endroit d'une grande sainteté par les druides et le Ppeuple.

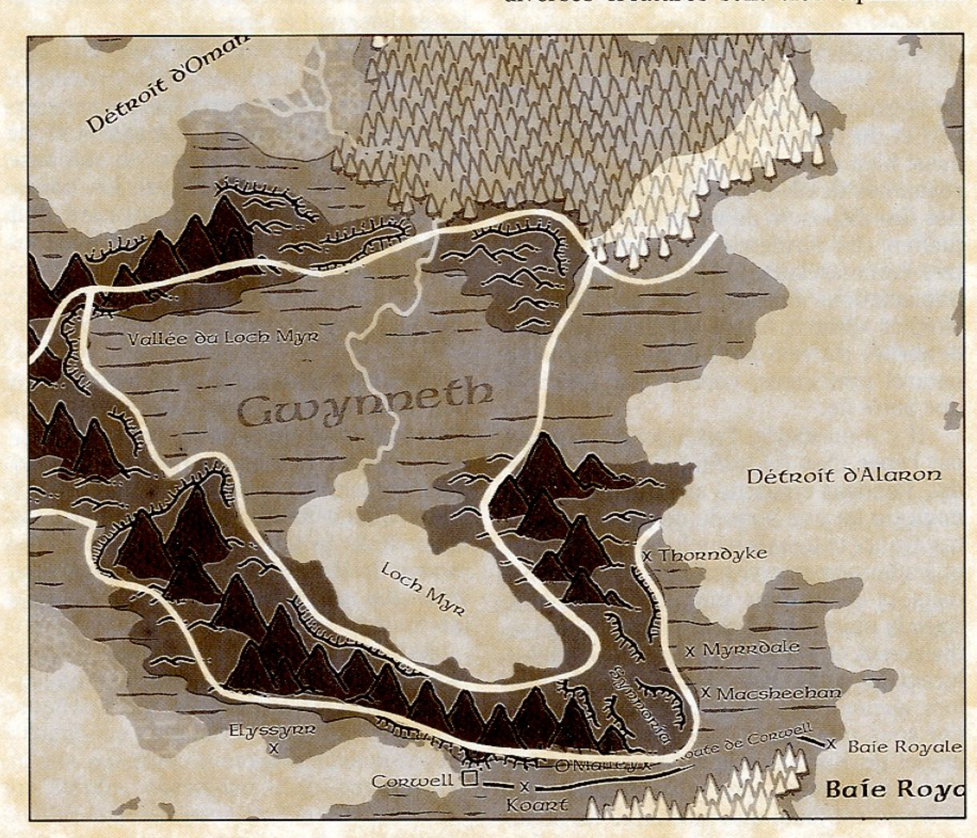
Un anneau quasi continu de hautes montagnes entoure la vallée, servant de tampon protecteur face aux empiétements des humains. Les quelques passes qui traversent ces chaînes sont difficiles à trouver. Elles suivent des voies d'accès tortueuses et difficiles et présentent souvent de faux chemins qui se terminent en cul-de-sac dans des canyons encaissés ou face à des falaises abruptes.

Les seules exceptions résident dans quelques cols qui relient la vallée à Corwell au sud. Là, les montagnes ne sont pas aussi accidentées et les vallées qui servent de lien ne sont pas aussi difficiles à suivre. Mais, ici habite également le Ppeuple, qui ne souhaite guère qu'un endroit d'une telle signification religieuse soit dérangé.

La vallée du Loch Myr est la demeure d'une population prospère de créatures, qui ne compte que très peu d'humains parmi ses membres. Les seuls sont des druides assez privilégiés pour être en charge de la garde des terres les plus sacrées de la Déesse. Le bosquet de l'actuel Grand Druide de Gwynneth, Genna "Chantelune" Moonsinger, se tient sur la rive du Loch Myr lui-même.

Parmi les habitants de la vallée, on trouve de nombreux dragons-fées qui bourdonnent comme des abeilles parmi les fleurs sauvages et les bois semblables à des parcs. On peut y trouver des dryades, résidant paisiblement dans les chênes qui leur servent de logis. La vallée est aussi la demeure de leprechauns, d'aigles, de sylphes, de nymphes, de centaures, de farfadet (pixe) et de Llewyrr. Toutes ces créatures habitent ces terres et prairies pastorales en paix et en harmonie.

Un élément occasionnel de lutte est introduit dans la vallée par quelques habitants plus malicieux, comprenant des harpies, des belettes géantes, des oiseaux-rocs et les sauvages géants firbolgs. Mais, la région est vaste et les populations des diverses créatures sont bien équilibrées.





Ainsi la vie suit à peu près le même cours d'année en année.

Le Loch Myr est un plan d'eau, profond, clair et froid. Les légendes parlent d'un ancien royaume du peuple fée, gisant sous l'eau, qui deviendra la dernière demeure de ces créatures quand les empiétements humains les auront chassées des terres des Sélénae. Le lac est certainement assez grand pour abriter un tel lieu, mais aucun indice de son existence n'est visible en surface.

Parmi les nombreux lacs et mares de la vallée, plus d'une douzaine de Sourcelunes est disséminée, chacune d'entre elle étant confiée au soin d'un druide mûr et responsable. La Sourcelune de Genna Moonsinger se trouve sur la berge du Loch Myr elle-même et est entourée par un anneau d'arches de pierre qui caractérise souvent les lieux d'une grande sainteté chez le Ppeuple. C'est également l'anneau où tout le conseil des druides de Gwynneth se réunit quand leur maîtresse l'ordonne.

La plupart des autres habitants de la vallée vivent où il leur plaît, dans des terriers au sein des bois, de plaisants bosquets, ou certaines des nombreuses cavernes qui ponctuent les collines entourant la vallée. Seuls les firbolgs ont tenté de perturber et de maîtriser le pays, construisant des huttes grossières en pierre à certains endroits et abattant tous les arbres se trouvant sur leur passage.

Les Marais du Fallon constituent la seule zone inhospitalière de la vallée du Loch Myr. Ce marécage terne est centré autour d'une des Sourcelunes, mais cette dernière a été souillée par les efforts diligents des firbolgs, obéissant aux ordres de leur maître Kazgoroth. Les marais sont maintenant une étendue sombre et stagnante, rarement visitée par les habitants les plus sains de la vallée. Leur eau est répugnante et abrite des sangsues, des crapauds venimeux et d'autres représentants déplaisants du règne animal. Même les druides évitent ce lieu, car un malaise persistant semble affecter ces clercs de la Déesse s'ils restent trop longtemps dans cette région fétide.

Les parties de chasse des Llewyrr ne sont pas rares dans la vallée et la Déesse accueille avec bienveillance leur délicat rehaussement de l'Equilibre. Le peuple elfique, en ce qui concerne la chasse, s'attaque aux vieux et aux faibles parmi les proies renforçant ainsi l'espèce sur le long terme. Ils utilisent également la moindre parcelle de n'importe quelle créature qu'ils tuent, ne gaspillant ni les os, ni les cornes ni d'autres parties, comme le font souvent au contraire les humains.

Des groupes de nains sont également descendus de Hauteloge pour explorer les endroits sauvages de la vallée du Loch Myr. Occasionnellement, ils extraient de l'or et d'autres métaux précieux dans les cours d'eau bouillonnants. Ceux-ci transportent les minerais depuis les hautes terres rocheuses pour les déposer dans les graviers des lits de rivière. Mais, à la différence des orpailleurs humains, les nains ne détruisent pas les lits et ne troublent pas les eaux à la poursuite des richesses. Au lieu de cela, ils plongent avec précaution leurs batées, enlèvent les brillants grains d'or ou les grosses pépites occasionnelles et remettent le reste des graviers dans le lit de la rivière.

La vallée du Loch Myr est le royaume de Kamerynn la licorne mâle. Cette puissante créature est le seigneur de toutes les choses sauvages, quand il en fait le choix. La vue de la grande licorne blanche est rare, car même dans les lieux les plus sauvages, il cherche les bosquets les plus épais, les chemins détournés les plus enchevêtrés, afin d'éviter le contact avec les autres. Mais, il est là et quand il est vu dans toute sa majesté sauvage, la vision reste au spectateur pour le reste de sa vie.

Les tribus de centaures qui habitent la vallée tendent à rester au nord, car elles évitent autant que possible les firbolgs. Les centaures vivent plus comme des animaux sauvages que comme des humains. Ceci est dû principalement au fait que, dans une telle terre d'abondance, il n'y a pas de raison pour eux de faire de l'agriculture ou tout autre type d'activité propre à l'être humain. Bien sûr, ils chassent avec beaucoup de talent et utilisent des lances avec des pointes en pierre ou des gourdins en bois et silex, mais comme les Llewyrr, ils ne tuent que ce dont ils ont besoin et utilisent tout de ce qu'ils tuent. C'est cette chasse qui rehausse l'Equilibre et la Déesse peut se réjouir aussi bien de ces morts que des naissances de nouvelles vies qui viennent remplacer les premières.

## Notes d'Elminster

Plusieurs fois au cours de mon voyage dans les Sélénae, j'entendis parler de la vallée du Loch Myr. Quand ce nom était prononcé par les membres du Ppeuple, il sonnait comme celui d'un lieu d'une beauté et d'une paix infinies. Ils en parlaient comme s'il s'agissait d'un lieu quasi mystique et non réel. Je ne pus jamais parler à quelqu'un qui prétendait l'avoir vu, mais tous avaient une représentation précise de ce à quoi ce lieu ressemblait.

Les Nordiques en parlaient moins fréquemment. En fait, je ne me souviens que d'une seule mention, et ce durant la fête dans le pavillon de Thelgaar Ironhand (la vallée, bien sûr, forme la frontière méridionale du royaume de Thelgaar). Quand il en fit mention, les Nordiques regardèrent autour d'eux avec suspicion et parlèrent de l'endroit en chuchotant, comme s'il s'agissait d'un pays d'horreur indicible et de mort lugubre.

Ces deux points de vue sur le même lieu illustrent peut-être mieux que toute autre chose, les conceptions différentes qu'ont le Ppeuple et les Nordiques sur cette terre. C'est pourquoi, je le crains, les deux races ne pourront jamais apprendre à vivre ensemble en paix.

## Informations de jeu

La vallée du Loch Myr est un lieu de bien-être et de beauté. Les personnages qui la visitent se trouveront bénéficier de la pureté du lieu, mais seulement tant qu'ils ne font rien pour rompre l'Equilibre.

Un personnage regagne un point de vie supplémentaire par jour quand il récupère de ses blessures dans la vallée du Loch Myr. Ce point de vie peut être regagné même si le personnage voyage et combat durant la journée — il n'a pas besoin de passer tout son temps à se reposer.

La chasse, aussi longtemps qu'elle ne consiste pas en un massacre, est bonne dans la vallée, car la vie sauvage est abondante et n'a pas développée une peur significative envers les humains. Cependant, des jeux de massacre, ou la coupe ou l'abattage d'arbres vivants, amèneront le courroux des druides sur les intrus. Ce courroux se manifeste par des attaques agaçantes d'insectes et un mauvais temps, si l'infraction était légère ; si les



personnages ont provoqué des dommages étendus, ils sont sujets aux attaques mortelles d'animaux sauvages enragés et à toute la gamme de la magie druidique.

Les Marais du Fallon constituent un lieu distinct, où ces pénalités n'ont pas cours. Cependant, la faim des monstres qui s'y trouvent sera la cause de nombreuses attaques contre des intrus.

Les firbolgs ont érigé au cœur des marais une énorme forteresse en pierre, utilisant des blocs qu'ils ont extraits des montagnes proches. Cette place-forte accueille 60 firbolgs, mais possède également une salle des trésors garnie de nombreux objets magiques et un butin d'une valeur approximative de 50.000 po.

## Synnoria, le pays des Llewyrr

### *Coup d'Œil*

Dans une haute vallée, au milieu des montagnes abruptes qui bordent la vallée du Loch Myr, se trouve le pays elfique de Synnoria. C'est un petit royaume selon les standards des Sélénae, mais il est complètement différent des autres pays de ces îles.

Synnoria est quasiment impossible à trouver si on ne dispose pas d'excellentes indications. Il y a trois passes qui mènent dans la vallée, mais chacune consiste en un chemin étroit à travers de nombreuses gorges tortueuses, avec un grand nombre de fausses routes pour décourager les indésirables.

Vu de dessus, Synnoria apparaît comme être la simple continuation de l'étendue de pics qui l'entourent, car une *illusion* de masse le masque d'une observation aérienne. Les montagnes qui l'isolent de la vallée du Loch Myr sont escarpées et celles qui séparent Synnoria de Corwell sont tout à fait impossibles à escalader.

Synnoria est traversé par de nombreux petits cours d'eau et ruisseaux ; la musique de l'eau vive y est omniprésente. Les Llewyrr ont utilisé leur magie pour modeler le pays de telle manière que les rivières coulent comme des œuvres d'art. Des ponts en bois, en verre et en argent enjambent les ruisseaux en des endroits particulièrement beaux. Le pays a été, dans sa globalité, ciselé avec précaution en un jardin — mais ce n'est pas un jardin figé, où la nature aurait été plaquée artificiellement par ses maîtres, mais un jardin sauvage où la nature peut déployer sa véritable beauté en un dessin magnifiquement équilibré.

Les Llewyrr apprécient leur art alors qu'ils se déplacent dans Synnoria. Ils voyagent souvent dans des bateaux d'écorce, de bois ou même de verre. Parfois ils montent leurs chevaux blancs le long de chemins tortueux — chemins qui ont été conçus plus pour montrer aux voyageurs les merveilles entre deux endroits que pour relier un lieu à un autre.

Les elfes de Synnoria se sont retirés du reste du monde pour assurer leur survie en tant que race pure. Les origines des Llewyrr sur les Sélénae sont enfermées avec eux, mais on suppose qu'ils sont les descendants des survivants du naufrage d'un navire elfique faisant le grand voyage vers l'ouest. Que cela soit vrai ou non, ces origines se trouvent maintenant à des millénaires dans le passé et, ainsi, même les elfes ont connu de nombreuses générations depuis que les premiers d'entre eux se sont implantés ici. Quand les humains commencèrent à se répandre sur les Sélénae, les parents et les grands-parents des générations actuelles des Llewyrr décidèrent de se replier sur Synnoria, qui était de longue date un de leurs lieux favoris.

Là, ils agrandirent la merveilleuse capitale, Chrysalis. Aidés de leur magie, ils augmentèrent sa beauté et celle de leur pays, d'une manière qui plut même à la Déesse. Elle récompensa les Llewyrr avec des dons qui lui sont propres : le Lac Miroir, où n'importe qui peut toujours apprendre la vérité, et le Bosquet des Méditations, que les elfes utilisent pour augmenter leur pouvoir magique déjà considérable.

La musique des chutes est également un don de la Déesse. Ce dernier cadeau est peut-être le plus précieux de tous, car il assure le fait que Synnoria soit toujours une province des Llewyrr. Les humains ne peuvent y entrer qu'avec difficulté et ceux qui y parviennent deviennent quasiment tous fous à jamais devant la beauté pure de la musique des chutes.

Mais les Llewyrr paient un prix pour leur isolement. Leur population diminue lentement mais sûrement. Les naissances sont rares et sont l'occasion d'une grande fête. Un nouveau bébé naît seulement tous les huit ou dix ans environ chez le peuple elfe. Les morts naturelles contrebalancent à peu près ce taux, mais les morts accidentelles et celles au combat ont provoqué une diminution certaine du nombre des Llewyrr. Les mâles sont particulièrement rares, aussi de nombreuses activités qu'ils accomplissaient ont été maintenant prises en charge par les femmes.

Cela comprend également la défense du royaume. Les combattants des Llewyrr sont maintenant les Sœurs de Synnoria. Ce groupe de chevaliers d'élite est armé de lances d'argent et d'épées longues enchantées, qui sont d'autres dons de la Déesse. En échange de ces cadeaux, cependant, les sœurs ont prononcé des vœux. Elles montent des chevaux de bataille blancs — chevaux dont le lignage est supposé remonter à Kamerynn luimême. L'étalon du troupeau, nommé Avalon, n'est pas monté par un chevalier. Au lieu de cela, il est enfermé dans un corral, bien nourri et gardé avec attention.

En ce qui concerne les vœux à la Déesse, ils exigent que si jamais un humain de sang royal montait et chevauchait Avalon, les sœurs devraient le servir pendant une année complète.

Les Llewyrr cultivent et consomment une grande variété de fruits et de légumes, évitant toute viande. Les animaux de la vallée du Loch Myr sont des amis confiants des elfes et les cerfs, en particulier, sont traités plus comme des animaux familiers que comme des bêtes sauvages.

Les truites sont considérées comme des créatures sacrées. Certains Llewyrr pensent que ces poissons représentent les esprits de leurs ancêtres, alors que d'autres les considèrent comme les sages du pays. Les cours d'eau et les lacs clairs de Synnoria foisonnent de poissons, nombre d'entre eux ayant atteint des tailles énormes.

Le cœur de Synnoria est la cité de Chrysalis, élevée sur une colline ronde au centre d'un lac circulaire. La cité est un déploiement éblouissant de verre, de cristal et d'argent. Elle est entourée de murs nets et robustes. De fines tours s'élancent vers le ciel depuis de nombreux endroits en son sein. Certaines d'entre elles sont des aiguilles d'argent brillantes, alors que d'autres ont été taillées dans un cristal si parfait que quelqu'un se tenant à l'intérieur de l'une d'elles semblerait suspendu au milieu des airs.

Mais une grande partie de Chrysalis est maintenant abandonnée; car la cité avait été construite pour trois fois plus d'elfes qu'il n'y en a maintenant vivant



dans tout Synnoria. Les légendes parlent d'un retour éventuel à la grandeur pour les Llewyrr — d'une renaissance de leur maîtrise sur les Sélénae.

Mais après ces nombreux siècles, il est douteux que même les elfes y croient encore.

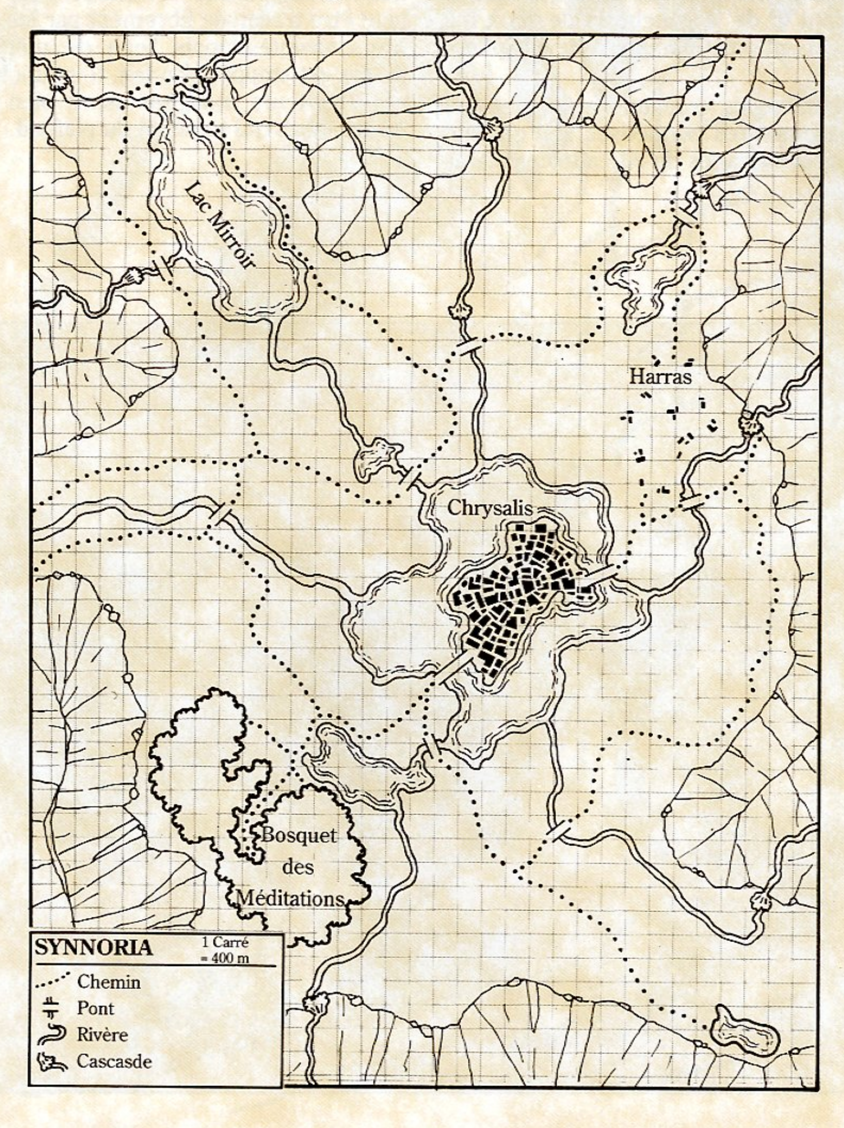
## *Informations de jeu*

Synnoria renferme de nombreuses merveilles qui peuvent constituer une menace inattendue pour des personnages-joueurs curieux.

La musique des chutes d'eau est un effet provoqué par l'eau pure qui coule depuis les hautes montagnes dans les cours d'eau et les ruisseaux de Synnoria. Cette eau est le résultat de la fonte des glaciers qui ont été enchantés par la Déesse elle-même — peut-être grâce aux Sourcelunes qui se trouvent dissimulées sous la neige.

L'eau chante une mélodie d'une beauté à faire chavirer le cœur, alors qu'elle se déverse sur les chutes d'eau et qu'elle babille le long des lits rocheux des rivières à travers tout Synnoria. Ce son est une toile de fond agréable pour les Llewyrr, une partie intégrante de la beauté de leur pays.

Mais pour les humains, la musique est une menace mortelle. Chaque fois qu'un personnage humain approche dans Synnoria d'un cours d'eau, il doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de devenir captivé par la musique, s'asseyant à côté de l'eau et se contentant d'écouter durant le reste de sa vie. Il refuse alors nourriture et boisson et résiste de tout son possible contre toute tentative de l'éloigner de l'eau. Une fois hors de portée (90 mètres pour un cours d'eau, 600 mètres pour une chute d'eau), l'enchantement est rompu. Chaque cours d'eau doit être testé séparément. Si le son est émis par une chute d'eau, une pénalité de -6 s'applique au jet de sauvegarde. Cependant, si le son est masqué par un sort de *silence* ou une autre musique — celle d'une harpe de barde par exemple — l'effet peut être évité.




Le Lac Miroir, un lac bleu profond dans un coin du royaume, a la possibilité de répondre aux questions. Il dira toujours la vérité.

Les questions doivent être posées par un personnage à l'aurore, quand la surface du lac est dépourvue de toute ride. Jusqu'à trois questions peuvent être posées. Des réponses en une seule phrase seront données par le lac. Mais, si le personnage qui pose les questions n'a pas été complètement fidèle à son alignement, à ses divinités et à ses compagnons, le lac décrira ces manquements en des détails douloureux.

L'effet de cette révélation est de contraindre le personnage à ramener sa situation dans le droit chemin, comme si un sort de *quête* avait été lancé sur lui.

Le Bosquet des Méditations est un cercle majestueux de pins qui a fait preuve d'une grande aide pour les magiciens elfes. Seuls les magiciens ou guerriers/magiciens elfes avec une Intelligence de 17 ou plus peuvent bénéficier des effets du bosquet.

Celui-ci permet aux mages elfes d'excéder les limites de niveau raciales habituelles. Si l'elfe a reçu assez de points d'expérience pour progresser vers un niveau qu'il n'est pas normalement autorisé à atteindre, il doit passer chaque jour, de l'aurore au crépuscule à méditer dans le bosquet. Après 1d6 mois, l'elfe aura reçu l'illumination de la Déesse suffisante pour lui permettre de progresser d'un niveau supplémentaire.

Un magicien ou un guerrier/magicien elfe peut utiliser le bosquet indéfiniment, progressant de niveau aussi loin que ses points d'expérience gagnés le lui permettent.



## Flamsterd, l'île insolite

### *Coup d'Œil*

Flamsterd est une île colonisée par les magiciens. L'homme qui donna son nom à l'île est bien sûr le magicien Flamsterd, qui émigra d'Eauprofonde à la recherche d'un endroit où il pourrait pratiquer ses arts en toute tranquillité. Il était un homme (relativement) affable et le Ppeuple accepta volontiers son arrivée.

Le grand mage commença à ériger une haute tour dans la péninsule méridionale de l'île — un promontoire qui s'étendait loin dans la mer. Il y amena de nombreux apprentis du continent ou les recruta parmi les natifs du Ppeuple.

L'île prospérait. Aidés par les sorts du magicien et de ses apprentis, les céréales s'épanouissaient, le bétail se développait et les méchantes tempêtes qui sévissaient sur le reste des Sélénae semblaient passer d'un côté ou de l'autre de Flamsterd.

Les apprentis que Flamsterd avaient amenés sur l'île progressaient en pouvoir et en niveau. Ils commencèrent à se quereller entre eux, ainsi qu'avec leur professeur. Rapidement leurs conflits arrivèrent à un point où plusieurs jeunes mages décédèrent des actes de leurs compagnons étudiants.

Le Ppeuple commença à fuir la région de la tour de Flamsterd au fur et à mesure que les incidents devenaient plus fréquents et plus violents. Des monstres hideux émergèrent du chaos pour errer librement sur l'île. Des ours-hibou, des leucrottas et d'autres créatures bizarres terrorisèrent le peuple de l'île.

La longue péninsule de Flamsterd devint une terre désolée, sujette aux ravages de la magie. Tout au long de ce conflit, la main du grand magicien fut absente ; il semble que seuls les actes destructeurs de ses jeunes disciples provoquèrent des effets notables.

Et alors, une nuit, la péninsule et la tour explosèrent.

La moitié de l'île disparut et la mer se rua rapidement pour recouvrir les cicatrices. Personne ne sait exactement ce qui est arrivé, mais Flamsterd et la plupart de ses apprentis n'ont pas été vus depuis.

Maintenant, l'île est une terre désolée et morne parsemée de fermes pauvres, de petits villages de pêcheurs et d'horreurs errantes occasionnelles qui ont survécu au cataclysme.

### *Notes d'Elminster*

J'écris ce passage avec tristesse, car Flamsterd et moi étions devenus rapidement des amis dans les décennies que nous avons passées ensemble à Eauprofonde. Le mage fut toujours un rien, comment dirai-je, excentrique, mais c'était un vrai maître en son art. En fait, il fut, sur de nombreux plans, un pionnier dans le développement des arts de l'arcane.

Je trouve difficile à accepter le fait qu'il soit mort.

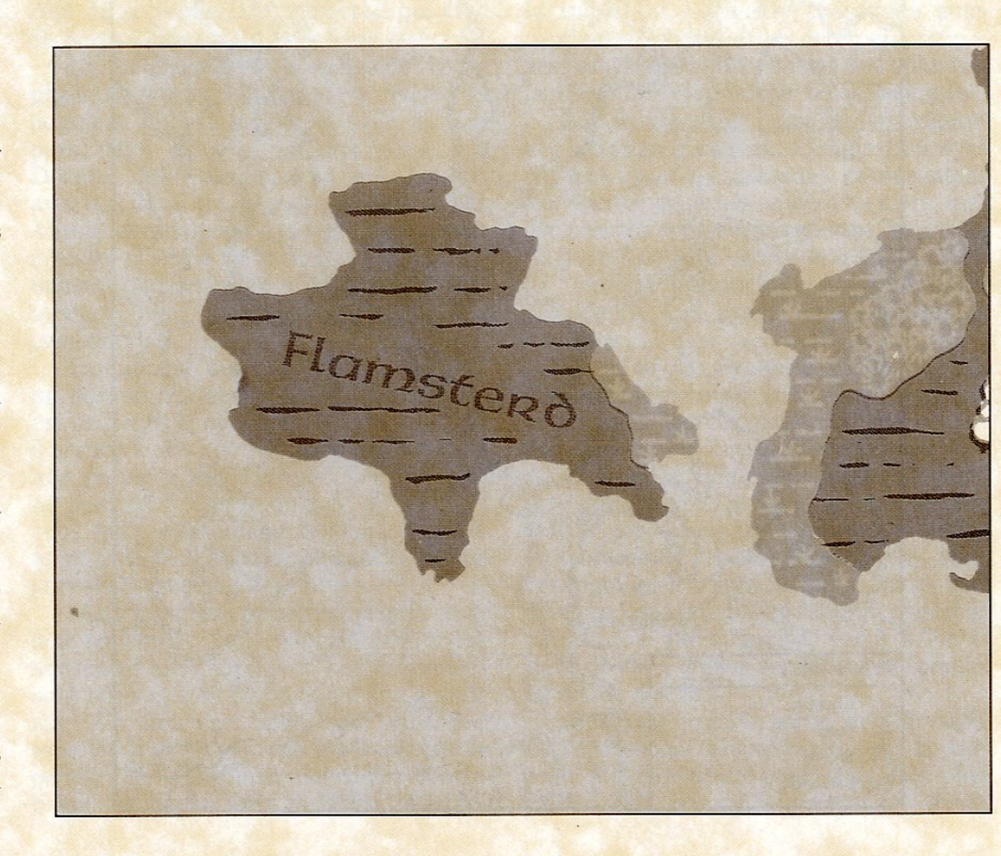
### *Informations de jeu*

Et bien, il n'est pas mort, en fait. Fatigué des querelles de ses apprentis, du manque de discipline de ceux qui avaient du talent et de la gaucherie de ceux qui n'en avaient pas, Flamsterd devint plutôt irrité.

Nombre des crapauds verruqueux et des salamandres visqueuses, qui glissent le long des rivages de l'île attestent de la pitié du mage — il n'a pas tué tous ses jeunes apprentis. Après qu'il leur ait donné une leçon, ceux qui n'avaient pas fui dans la nuit furent transformés en diverses petites créatures gluantes. Il se retira de nouveau dans un endroit secret pour poursuivre ses études.

Cette fois il emmena son laboratoire et une bonne partie de l'île avec lui. Grâce à l'utilisation de sa magie puissante et en employant l'aide de druides de haut niveau, il coula une partie de son île au fond de la mer. Là, il travaille en paix, développant des sorts magiques et les testant sur d'innocents poissons.

Sa tour est maintenant entourée d'une grande bulle d'air, de telle manière que le magicien puisse jouir de la possibilité de marcher dans son jardin, ou d'ouvrir sa fenêtre si la journée est chaude. La bulle peut être traversée librement par les créatures vivantes, mais l'eau de mer elle-même est stoppée. En fait, le magicien et ses serviteurs mangent assez bien avec les poissons qui tombent du plafond.




G.Barr

# APPENDICE A :
## Utilisation des Sélénae

Les nombreuses possibilités d'aventures dans les îles Sélénae peuvent être explorées selon un grand nombre de types de campagne. Plusieurs suggestions sont présentées ici.

## Thèmes de Campagne

Le module N4, *Treasure Hunt*, fournit une opportunité unique pour commencer une campagne car il est conçu pour des personnages de niveau 0 — c'est-à-dire des PJ qui n'ont même pas choisi de classe de personnage. Il se situe sur l'archipel de Korinn et les joueurs peuvent facilement développer une campagne à cet endroit ou se déplacer vers d'autres lieux des Sélénae.

Le premier roman parlant des FORGOTTEN REALMS™, *Darkwalker on Moonshae*, présente une autre piste possible de campagne. Cette dernière place un des PJ dans le rôle du prince de la couronne de Corwell pendant que les autres sont ses compagnons. Elle fonctionnera bien si elle est entamée avec des personnages de niveau moyen. Utilisez les directives suivantes pour employer les PJ du roman :

| | |
|---|---|
| Tristan : | rôdeur du 6ème niveau. |
| Daryth : | voleur du 7ème niveau. |
| Robyn : | druide du 5ème ni:veau. |
| Pawldo : | guerrier/voleur du 4ème/5ème niveau. |
| Keren : | barde du 13ème niveau. |
| Arlen : | guerrier du 8ème. |
| Finellen : | guerrier du 5ème niveau. |
| Brigit : | guerrier/magicien du 4ème/5ème niveau |

D'autres campagnes peuvent être développées dans n'importe quel autre pays détaillé dans ce livre de référence. Les personnages peuvent être des humains nordiques ou du Ppeuple, ou encore des visiteurs des îles. Avec une certaine idée de ce qui intéresse vos joueurs (qu'ils préfèrent explorer des donjons, faire des guerres, redresser de grands torts, ou quoi que ce soit d'autre), vous devriez être capable d'ajouter les détails de jeu nécessaires pour offrir une carrière d'aventurier correcte bien remplie dans les Iles Sélénae.

## Suggestions d'aventure

Essayez d'adapter certaines des idées suivantes d'aventures à votre campagne. Certaines sont bien adaptées pour des parties de bas niveau, tandis que d'autres fonctionnent mieux avec des niveaux moyens ou élevés ; mais vous pouvez toujours les modifier tout en conservant un équilibre dans les niveaux pour créer une aventure motivante pour n'importe quel niveau de PJ.

### *Les pirates sur la planche !*

Cette aventure peut se faire avec des PJ dans le rôle des pirates ou de leurs victimes. De jeunes guerriers et d'autres aventuriers sont recrutés par des pirates. Ceux qui ne sont pas des pirates peuvent être impliqués dans les aventures en poursuivant les pirates en s'efforçant de récupérer leurs objets de valeur.

### *Pour défendre l'Equilibre*

Les aventures impliquant des druides jouent un grand rôle dans les campagnes possibles sur les Sélénae. De nombreuses situations peuvent constituées de bonnes aventures en solitaire. Il est également vraisemblable qu'un druide enrôlera, pour l'aider, des compagnons aventuriers pour s'occuper de problèmes tels qu'une invasion de gobelins ou la profanation d'un ancien tumulus par un clerc mauvais, ce dernier pouvant même animer les corps inhumés pour introduire une vague de morts-vivants sur la contrée.

### *Loup-garou dans la brume*

Le loup-garou dévastateur habitant les hautes-terres est un thème splendide pour une aventure de type celtique. Il peut être utilisé pour extraire des personnages inexpérimentés de leur vie de pâtre ou de chasse afin de les amener dans une vie d'aventures.

### *Batailles et campagnes*

Si vous aimez jouez des batailles de figurines, de nombreux scénarios pour le jeu BATTLESYSTEM™ peuvent être conçus pour s'intégrer dans des campagnes sur les Sélénae. Les raids des pirates ou des Nordiques peuvent être ainsi simulés. Les Sahuagin peuvent émerger en force de la mer, offrant plusieurs autres scénarios. Les PJ peuvent enfin être impliqués dans une lutte de pouvoirs, qui déboucherait sur une révolution dans un royaume.

### *Aventures sous-marines*

Les sites sous-marins de Caer Allyson et de la tour de Flamsterd peuvent fournir des opportunités uniques d'aventure. La menace des sahuagin peut également être jouée dans les Sélénae et utilisée pour fournir un environnement pour des rencontres sous-marines à grande échelle.

# APPENDICE B :
## Objets Magiques Propres aux Sélénae

Les objets suivants peuvent être découverts dans certains des lieux des Iles Sélénae, à la discrétion du MD. D'un autre côté, certaines classes de PJ comme les druides, peuvent être capables de fabriquer un ou deux de ces objets.

### Bourdon de druide

Ce bâton magique peut être fabriqué par un druide à partir d'une branche d'un chêne fraîchement mort. L'arbre doit avoir été tué par une cause naturelle quelconque — telles la foudre, la sécheresse, la brouissure ou une inondation — qui n'a pas provoqué un affaiblissement du bois. Le bourdon ne peut être fabriqué à partir d'un arbre tué par une action humaine.

Le bourdon doit être poli le jour précédant une pleine lune et être ensuite immergé dans les eaux d'une Sourcelune du coucher au lever du soleil pendant la nuit de la pleine lune. Quand il en est retiré le matin, il est enchanté.

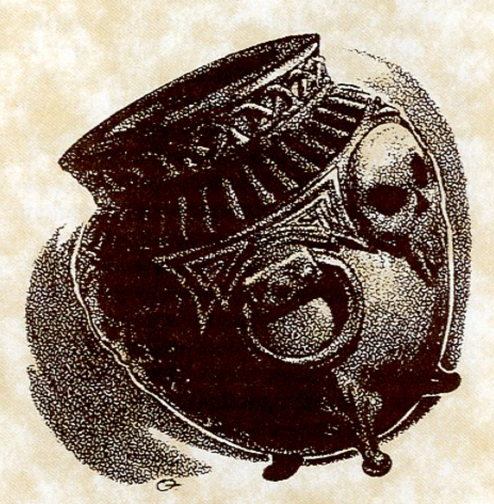
Un *bourdon de druide* est une arme magique +1 qui inflige 2-7 points de dégâts à des créatures de taille petite à moyenne, 2-5 points aux créatures de grande taille. Sa puissance peut être augmentée par un sort de *gourdin magique,* qui ajoute un +1 supplémentaire au toucher et aux dégâts.



### Torque de la Déesse

Il s'agit d'un cercle en argent pouvant être porté autour du cou. Il est communément utilisé en ornement par les druides et les autres membres du Ppeuple. Le *torque de la Déesse* fonctionne en tout point comme un *anneau de protection +1* ou *+2* et peut être utilisé en conjonction avec la plupart des anneaux magiques, mais pas avec d'autres *anneaux de protection.*

De plus, le *torque de la déesse* offre à son porteur une immunité contre la maladie de la lycanthropie, mais il ne protège pas des dégâts infligés par les attaques des lycanthropes. Le porteur reçoit un +2 à tous ses jets d'attaque et de dégâts contre les lycanthropes. Bien que le torque ne donne pas à une arme qui ne peut normalement blesser un lycanthrope la capacité de le faire, le porteur peut blesser grâce à cet objet un lycanthrope en l'attaquant avec ses mains nues ou en le mordant. Un torque peut également être utilisé comme collier pour un chien.

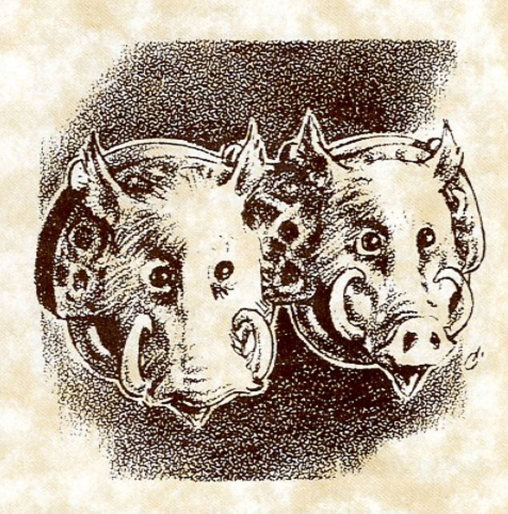


### Chaudron du destin

Cet objet unique et puissant fut fabriqué par un ancien forgeron sous l'œil attentif de Kazgoroth, la Bête. Sa dernière localisation, selon la rumeur, était le Château des Crânes dans la forêt de Llyrath sur l'île de Gwynneth.

Le chaudron peut être utilisé pour créer à partir d'un cadavre humain un monstre similaire à un zombie. Si le cadavre est lancé dans le chaudron, il est imprégné par une forme d'animation dépourvue d'esprit ; il obéira aux ordres donnés par celui qui l'a lancé dans le chaudron.

Le zombie ainsi créé est identique à un zombie normal, à deux exceptions près. Il possède 4 Dés de Vie (au lieu de 2) et attaque ainsi comme un monstre de 4 DV. Il possède également une Classe d'Armure de 5.



### Joug de sanglier

Ces objets rares sont de conception druidique et peuvent être utilisés pour attacher deux sangliers, ou deux sangliers géants, les soumettant à la volonté du possesseur. De tels sangliers peuvent être attachés à un char, une charrette, une charrue ou à tout autre objet du type remorque. D'un autre côté, le harnais peut être séparé en deux objets, permettant ainsi la maîtrise de deux sangliers pour les monter. Seules des créatures plus grandes que des nains ou des elfes (Llewyrr) peuvent monter des sangliers géants.

Le sanglier harnaché répond à tous les ordres du possesseur, mais ne voit en aucune manière son Intelligence augmenter magiquement. Ainsi, les tâches que la créature pourrait normalement apprendre peuvent être effectuées automatiquement pendant qu'elle est attachée, mais elle ne peut effectuer des tâches inhabituellement complexes.



## Joug de vol

Ce grand joug peut être utilisé pour attacher un couple de chevaux. Quand on s'en sert, les chevaux ont le pouvoir de voler et peuvent tirer un char dans les airs à une vitesse de 36".

Pour décoller, le chariot doit être tiré sur une ligne droite à une vitesse minimale de 12". Quand le mot de commande est prononcé, le véhicule se soulève du sol et prend son essor dans les airs. Il doit se déplacer à une vitesse minimale de 12" par tour pour rester dans l'air, une vitesse inférieure entraînant automatiquement un crash. Le chariot vole avec une Classe de Manœuvrabilité de E.

L'atterrissage nécessite une piste droite d'une longueur minimale de 18". Deux rounds sont nécessaires pour ralentir suffisamment pour pouvoir manœuvrer librement sur le sol.

## Joug des eaux

Ce joug, comme le *joug de vol*, permet à une paire de chevaux d'emmener un char dans un milieu qu'il ne pourrait normalement pas pénétrer. Dans le cas présent, il s'agit de l'eau.

Les chevaux peuvent tirer le chariot avec leur Vitesse de Déplacement normale. Ils n'ont pas de difficulté pour respirer pas plus que n'importe quelle personne se trouvant sur le char.

## Marteau vengeur

Il s'agit d'un puissant marteau de guerre qui nécessite une Force minimale de 18 pour être utilisé. Il se comporte comme un *marteau de lucerne +2* dans la plupart des situations de combat.

Quand on se sert d'un *marteau vengeur* contre un opposant portant une armure métallique — y compris les cottes de mailles — la capacité spéciale de cette arme peut être employée. Sur tout toucher dont le résultat au dé est compris entre 18 et 20 (sur 1d20), affectant un individu portant une armure métallique, cette dernière est démolie et rendue inutile. Les débris tombent immédiatement sur le sol, laissant la victime sans protection pour toutes les attaques subséquentes.

## Epée de Cymrych Hugh

Cet artefact puissant est l'arme personnelle du premier Haut Roi. Elle fonctionne comme une *épée longue +4* pour ce qui est du combat. Elle possède également la capacité spéciale de *détecter les démons* dans un rayon de 36". Cette capacité est utilisable à volonté.

L'épée a été spécifiquement conçue pour combattre Kazgoroth, la Bête. Quand cet ennemi est à moins de 36" de l'épée et que le porteur touche la garde de l'arme, il doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être forcé de chercher le monstre et de le combattre directement.

## Bâton druidique

Le *bâton druidique* est une tige de chêne dotée d'une tête sculptée en forme d'animal sauvage, en général un sanglier, un loup, un cerf ou un aigle. Le bâton permet à l'utilisateur d'effectuer plusieurs actions spéciales.

Il peut être utilisé pour une *conjuration d'animaux* du type sculpté sur le bâton. Cet appel peut être envoyé au prix de deux charges. Tous les animaux du type approprié se trouvant à moins de 18 kilomètres convergeront vers le druide le plus vite possible. Une fois qu'ils l'ont atteint, ils agissent comme s'ils étaient sous l'effet d'un sort de *contrôle animal*.

Le bâton peut également être utilisé pour lancer *contrôle animal* sur n'importe quel animal ayant dans le bâton dans son champ de vision et ce au prix d'une charge.

Le bâton fonctionne comme une arme magique, avec un bonus de +2 en attaque, infligeant 1d6+2 points de dégâts pour un coup réussi.

Le bâton fonctionne également comme un *bâton python* avec les caractéristiques du *bâton serpent* détaillées dans le Guide du Maître. Cela comprend la destruction du bâton si le serpent est tué. L'utilisation du bâton en serpent coûte une charge.

Au prix de deux charges, le bâton peut être utilisé pour lancer l'un des sorts druidiques suivants :

*Appel de la foudre*
*Guérison des maladies*
*Croissance végétale*
*Langage des plantes*
*Dissipation de la magie*
*Soins des blessures grves*

Une fois par mois, sans coût en charge, le bâton peut effectuer l'une des capacités supérieures suivantes :

*Conjuration d'un élémental de feu*
*Mur d'épines*
*Conjuration d'un élémental de terre*
*Mur de feu*
*Fléau d'insectes*
*Transmutation de la pierre en boue*

Après avoir utilisé une fois son pouvoir supérieur, le bâton ne regagne cette capacité que s'il est rechargé dans une Sourcelune au cours d'une nuit de pleine lune, comme cela est expliqué dans le chapitre *Divinités des Sélénae* (page 21).



## Baguette runique

La *baguette runique* est une sorte de baguette magique qui peut être créée par un druide du 7ème niveau ou plus, mais seulement s'il possède une Dextérité supérieure ou égale à 14. La *baguette runique* est une petite pièce de bois (environ 30 cm de long), gravées de motifs runiques détaillés, puis entortillée de gui ou de houx. Elle peut être utilisée pour stocker jusqu'à cinq niveaux de sorts druidiques.

Il faut pour la créer 1d4 heures pour chaque niveau de sort (lancez séparément pour chaque sort) lancé dedans. Après avoir achever une *baguette runique*, le druide peut y lancer les sorts qu'il souhaite stocker. La *baguette runique* tombe en poussière un mois après sa création; elle ne peut être rechargée.

Les sorts stockés dans la *baguette runique* sont lancés au niveau du druide qui l'a enchantée. Elle peut être utilisée par n'importe quel druide qui connaît le mot de commande. Elle peut également être utilisée par n'importe quelle vierge au



cœur pur (utilisez le test de la licorne pour éclaircir ce dernier point) qui connaît le mot de commande. Cependant, quand elle est utilisée par un non druide, les effets des sorts (rayon, portée, dégâts, etc.) sont diminués de moitié et la victime reçoit un ajustement de +4 à son jet de sauvegarde.



## Faucilles magiques

Ces objets sont de deux types, comme cela expliqué ci-dessous. En plus des effets spéciaux donnés, une faucille magique peut être utilisée comme une arme magique +2 au toucher et infligeant 1d4+2 points de dégâts aux victimes de toute taille.

**Faucille dorée**

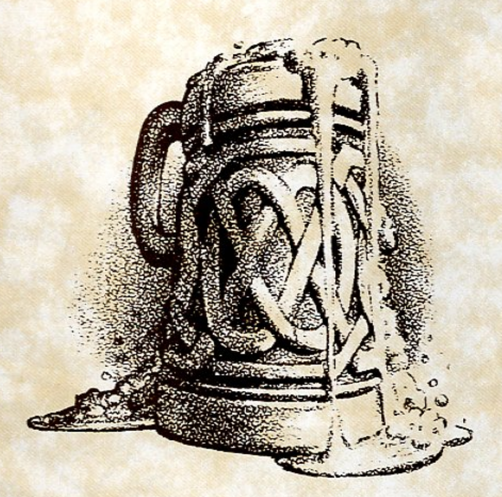
Une *faucille dorée* contient 2d6 charges lorsqu'elle est trouvée. Elle possède deux capacités :

• Sans dépenser de charge, la *faucille dorée* permet à l'utilisateur d'utiliser un *passage sans trace* exactement comme le sort de druide du même nom. L'utilisateur n'a pas besoin de se concentrer.

• En dépensent une charge, l'utilisateur peut employer le sort de *porte végétale* pour ouvrir un passage à travers une concentration végétale particulièrement dense ou enchevêtrée. A la différence du sort normal, cependant, la capacité de *porte végétale* de la faucille dure toujours un tour et le chemin peut être utilisé par n'importe qui. Il peut faire jusqu'à 36 mètres de long.

**Faucille noire (Brouisseuse)**

La *faucille noire* est un objet des arcanes d'un mal puissant. Quand elle frappe une plante, celle-ci et toutes les autres se trouvant dans un rayon de 9 mètres se flétrissent immédiatement et meurent. Les créatures animées de type végétal, comme les sylvaniens, les tertres errants, et les fungi mobiles ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter cet effet. Mais, même si ce jet réussit, la plante animée s'en va de la zone affectée par la brouissure aussi vite que possible.



## Chope d'abondance

Cet objet est une grande chope de bière en grès. Quand le mot de commande est prononcé, elle se remplit immédiatement d'ale brune ou blonde, ou d'hydromel épais, selon ce que souhaite l'utilisateur. Quand elle est vide, le mot de commande la remplira de nouveau. Bien qu'elle ne soit pas d'une grande utilité en aventure (mais on ne sait jamais...), c'est peut être l'objet magique le plus populaire dans les îles.

## Heaume de respiration marine

Il s'agit d'une version limitée du *heaume des eaux*. Il permet au porteur de respirer sous l'eau à n'importe quelle profondeur, mais n'augmente en aucun cas son mouvement ou sa vision.

## Figure de proue bénite

Cet objet est le plus couramment employé par les Nordiques pour protéger le long vaisseau d'un roi ou d'un autre individu important.à Un vaisseau, avec cette figure de proue, peut augmenter sa vitesse de pointe habituelle pour ce type de navire de 1", qu'il soit propulsé par des rames ou par des voiles. Dès que le timonier ou le capitaine fait un test d'Intelligence afin d'éviter ou de détecter des dangers, un bonus de +2 s'y applique. La figure de proue augmente la valeur de la coque du navire de 10% (arrondi à l'entier supérieur).

Mais, sa fonction la plus importante est peut être de garantir une immunité partielle contre les mers turbulentes. Un bateau doté de cette figure de proue affronte n'importe quel type de temps rude comme le temps le plus calme qui précède, comme le montre la Table de la direction et de la force du vent, *Guide du Maître* p 50. Ainsi un ouragan devient une tempête pour ce navire, une tempête est traitée comme un vent en rafales, etc.

Enfin, si un feu frappe le navire, le degré de dégâts infligés est également modifié vers la classe suivante la plus favorable, comme le montre également la table du *GdM* page 50. Des dégâts lourds deviennent des dégâts légers à modérés, etc.

## Coracle pliable

Cet objet est similaire à un *bateau pliable*, sauf qu'il ne crée pas un aussi grand vaisseau, pas plus qu'il ne prend autant d'espace quand il est replié.

Le *coracle pliable* ressemble à un petit morceau de cuir quand il est replié — de la taille d'une carte à jouer environ . En fait, on peut pour le dissimuler le coudre sur un vêtement. Quand le mot de commande est prononcé, cette pièce se déploie en une embarcation faite de peau et de traverses circulaire, d'environ 2,4 mètres de diamètre. Jusqu'à six passagers de taille humaine peuvent y voyager.







**Accessoire de Jeu Officiel**
**Ouvrage de référence pour le monde de jeu des FORGOTTEN REALMS ®**

# Sélénae

**par Douglas Niles**

Parmi l'immensité ballottée par les tempêtes de la Mer Inviolée, à l'ouest du continent, un groupe d'îles rocheuses se dresse exposé au choc des rafales hivernales. Ces îles — les Sélénae — abritent l'un des peuples les plus courageux des Royaumes Oubliés.

Désormais, les Sélénae — l'environnement dans lequel se déroule le premier roman des ROYAUMES OUBLIÉS, *Darkwalker on Moonshae* — sont détaillées pour votre campagne de jeu de rôles. Les cultures, les divinités et les sites des îles sont décrits en termes de jeu pour AD&D®. Cet ouvrage de référence comprend des cartes en couleur montrant les Sélénae et les îles environnantes, de nombreuses cartes plus détaillées pour les régions particulières des Sélénae et toutes les informations dont vous avec besoin pour concevoir une campagne sur ces îles brumeuses aux racines celtes.


Imprimé au Royaume-Uni.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva, WI 53147
U.S.A.




TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom


ISBN 1-873799-11-X
9 781873 799116